I MISTERI DEI CELTI

Stefano Mayorca

MITI, CREDENZE, LEGGENDE E RITI

De Vecchi

I MISTERI
DEI CELTI

Stefano Mayorca

I MISTERI DEI CELTI

MITI, CREDENZE, LEGGENDE E RITI

De Vecchi

Dedicato al Maestro Haurazar,
profondo conoscitore di anime.
Con gratitudine

Ringrazio il caro amico Claudio Arrigoni, valente ermetista e firma prestigiosa della testata “Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana”, per la prefazione permeata dalle atmosfere magico-sacrali con valenze iniziatiche che hanno arricchito questo mio saggio sui Celti.

STEFANO MAYORCA

Per informazioni e segnalazioni: info.devecchi@giunti.it

www.giunti.it

Via Bolognese 165 - 50139 Firenze - Italia
Via G.B. Pirelli 30 - 20124 Milano - Italia

ISBN: 9788841244692

Prima edizione digitale: gennaio 2021

Prefazione

Il canto degli dèi, la sapienza magica, l'incanto di boschi e foreste, il culto della dea, la verità dei misteri sotto forma di poesia estatica, le arti arcane e divinatorie delle rune. Perfino la conoscenza di erbe e piante allucinogene producenti lo stato di *mag* o trance costituivano il patrimonio religioso di quella Luce del Nord dalla quale anche la tradizione celto-druidica è scaturita.
Ramo sempreverde e rigoglioso dell'antica religione del Dio delle streghe, il druidismo apparve nel Centro-Nord europeo sotto forma di collegi sacerdotali segreti operanti nel mondo celtico. Religione naturale nel senso arcano della intelligenza divina della vita in tutte le sue manifestazioni sacre, la magia celtica onorava gli Dèi nei riti di manifestazione del segreto contatto. Storicamente collegate, anche per via vichinga, alle razze atlantidee delle tribù di pellirossa e alle mai perse tradizioni sciamaniche amerinde, le fortezze sacerdotali druidiche punteggiarono nel mondo antico pre-romano, romano e nel Medioevo un sentiero cifrato che conduceva il predestinato a una comunione con le divinità le quali, affidato il loro seme agli eroi, si rivelavano dopo il vento delle prove.
Esperienze sacre, cesura iniziatica, estasi, visione, parola del Nume e volo, che non assomigliavano né assomiglieranno mai all'ascetismo mistico del Cristianesimo gotico. La potenza degli Dèi e delle Dee veniva celebrata con semplici azioni rituali seguenti un calendario astronomico antichissimo mai tradito e ancora oggi il medesimo nella scienza luni-solare pagana.
Il valore iniziatico della magia celtica, le cerimonie esoteriche dei druidi, il segreto incanto delle notti delle dee e delle streghe non vennero scalfiti dalla capillare persecuzione dell'Europa cristiana.

Come era stato fatto con il Gran Pan etrusco-romano, si cercò di stroncare la religione di Cernunnus, di Freya e della fata Holpa. Ma la loro fiaccola passò inviolata e i fratelli e le sorelle del segreto incantesimo trasmisero intatto il messaggio della dea al principe del Gaal, sovrano dell'Aureo Castello, pontefice e iniziatore dello Scettro dei Misteri.
In quest'opera l'autore descrive e completa la ricerca sul mondo occulto dei Celti e sulla magia druidica, unendo un'attenta ed erudita ricostruzione storica alle sue competenze nell'interpretazione degli antichi Dèi e dei loro culti. Il suo contributo, oltre che un prezioso approfondimento delle discipline sapienziali antiche, si inserisce nella volontà chiara di restituire – dal punto di vista dottrinale e pratico – piena legittimità, libertà e dignità all'autentica realizzazione iniziatica dei Libri sacerdotali degli Dèi-Padri. E così, al risveglio della fata e regina Morgana, oltre le nebbie di Avalon, il ricordo degli occhi sorridenti di luce di mago Merlino non sembrerà più un sogno lontano.

Claudio Arrigoni

Introduzione

> Uno dei loro principali insegnamenti è che l'anima è immortale, e che, dopo la morte, trapassa di corpo in corpo...
> (Giulio Cesare, De Bello Gallico, Libro IV)

Il fascino imperituro suscitato dalla religione magico-sacrale dei druidi, i sacerdoti e alti dignitari delle genti celtiche, non finisce mai di stupire. Ancora oggi cattura l'attenzione e accende la fantasia delle persone con l'aura di mistero che circonda tutto il mondo magico dei Celti. Mistero che riveste i loro rituali, conferendo un senso di segretezza e inaccessibilità al corpus dottrinario, o chiave secretata, che presiede alla rituaria dei druidae, i sapienti delle querce.
Le antiche conoscenze possedute dai druidi sono ancora occultate, protette dalla corrente profana per evitare che questo antico tesoro sapienziale venga violato. Infatti, esso è stato da sempre preservato affinché la sua più intima essenza, il fulcro operativo che sottende alla sua pratica, resti confinato nei recessi più profondi del mito e delle leggende. Solo così il valore della sua natura nascosta, il volto rifulgente di un'arcana trascendenza, potrà continuare a esistere al di là del tempo e dello spazio, oltre i confini di una realtà angusta, non conforme alle radici di un percorso iniziatico che si perde nella notte dei tempi. Un cammino apportatore di luce e di sapere che trae la sua linfa vitale dallo spirito di natura e dai processi che essa pone in atto.
L'impenetrabilità di questa religione dalle valenze arcane custodisce una tradizione orale che non lasciava spazio a forme di scrittura e che affidava alla trasmissione diretta tra maestro e discepolo il suo nucleo pratico e il suo iter d'iniziazione.

Il sommo sacerdote, dunque, tramandava le nozioni teoriche e le parti simbolico-operative al neo druido, che acquisiva in tal modo la conoscenza divenendo egli stesso depositario dell'Arcano degli Arcani.
Questo libro, un vero e proprio viaggio alle radici del pensiero celtico, delle sue origini e del mito che accompagna la cultura di tale popolo straordinario, condurrà il lettore nel regno nascosto in cui si muovono fate, sacerdotesse, maghi.

Ceilid, origine dei Celti

Comprendere appieno il complesso e intricato gioco di intrecci etnici che presiede alla generazione del popolo celtico non è cosa semplice, anche a causa dei pareri discordanti che in tale ambito si sono manifestati. Tuttavia cercheremo di fornire notizie storiche il più possibile esaustive, confortate da studi e ricerche che mirano a chiarificare l'origine di questa civiltà misteriosa.
Chi erano i Celti? Un primo riferimento lo rinveniamo nell'etimologia che concerne il loro nome: Ceilid o *Keltoi*, che significa il popolo nascosto, a sottolineare le valenze leggendarie che circondavano la loro genesi remota. *Celt* (celta), invece, proviene dalla medesima famiglia linguistica da cui deriva *Ceilid*, scaturente dall'antico irlandese. Nell'irlandese moderno si tramuta in *Ceilt* che vuol dire nascondere, tenere segreto, a conferma dell'impronta misterica che contraddistingueva questa civiltà e delle cerimonie cultuali che ne sancivano la vita religo-sacrale.
Lo storico Diodoro Siculo, nato ad Agirio, in Sicilia (circa 90-20 a.C.), nella sua celebre opera *Storie* fornisce una interessante descrizione del popolo celtico, definito dai Romani Galli e dai Greci Galatai (riconducibile a Keltoi):

> "Sono alti di statura, con una muscolatura guizzante sotto la pelle chiara. Di capelli sono biondi: e non solo di natura perché se li schiariscono anche artificialmente lavandoli in acqua e gesso, pettinandoli poi all'indietro sulla fronte e verso l'alto. Sembrano quindi già per questo, demoni silvani poiché questo lavaggio rende la chioma spessa e irta come una criniera. Taluni si radono la barba, altri – in specie i maggiorenti (persone di rango, notabili) – ostentano con guance rase baffi che coprono l'intera bocca... Vestono – è

> stupefacente – camicie ricamate di tinte sgargianti e portano inoltre dei calzoni, che chiamano 'bracae', e mantelli fissati alla spalla da un fermaglio, pesanti d'inverno, leggeri d'estate. Questi mantelli sono a strisce o a quadri, e i singoli quadri stanno fitti gli uni accanto agli altri e presentano colori diversi."

E ancora:

> "Portano elmi di bronzo con grosse figure a sbalzo o anche corna, che li fanno apparire ancora più alti di quanto già non siano..."

La lingua dei Celti era l'indogermanico, per questa ragione è logico dedurre che appartenessero allo stesso gruppo dei Germani, dei Romani e degli Ariani. In tutto il territorio in cui erano stanziati i Celti si parlava la stessa lingua. Se in alcuni casi mancano le fonti scritte, i toponimi confermano tale fatto. Pensiamo alla parola *dunum*, essa compare in Gallia, Spagna, Inghilterra e Pannonia. Diffusa ovunque anche *durum* (città fortificata).
Secondo alcune fonti greche risalenti al VI e al V secolo, quasi quattro secoli prima di qualsivoglia riferimento ai druidi quindi, i Celti vengono identificati come un gruppo linguistico che parlava una lingua derivata dall'indoeuropeo, un gruppo di lingue riconosciute imparentate tra loro e collegate con una vasta area geografica europea e asiatica. Dall'indoeuropeo si dice siano scaturite tutte le lingue d'Europa, eccetto il finnico, l'estone, l'ungherese (magiaro) e il basco.
Questa lingua era in intima connessione con il latino, col germanico, il greco, l'italico, lo slavo, l'ittita, il sanscrito, e alcuni frammenti di essa sono il gaelico d'Irlanda e di Scozia, il bretone o bretonico del Galles e della Bretagna. È interessante notare a riguardo che con ogni probabilità esistono dei punti d'unione tra il sanscrito e le prime lingue europee, come teorizzato da Gerhard Herm il quale in un suo libro dedicato ai Celti fa notare l'affinità che intercorre fra alcune parole di uso comune. Re, per esempio, in antico indiano si dice *rajà*, in latino *rex* e in celtico *rix*.

❊ Il popolo delle nebbie alla conquista dell'Europa

La culla dei Celti è identificabile con la regione situata tra il Reno e la Boemia (compresa). La loro presenza è indicata dai reperti archeologici della seconda età del Ferro – gli ultimi cinque secoli prima della nostra era – denominata epoca di La Tène, stazione eponima sita sul lago di Neuchàtel, in Svizzera.
Testimonianze in tal senso ci provengono da Ecateo di Mileto (VI-V secolo a.C.) e dallo storico Erodoto da Alicarnasso (c. 484-c.425 a.C.), che nel secolo successivo lasciò tracce scritte di tale realtà. Questi scrittori dell'antichità indicano con il nome di Celti le popolazioni stanziate a nord delle Alpi, tra i Pirenei e il corso del Danubio. La civiltà di La Tène comprendeva la Francia orientale, la Svizzera, l'Austria settentrionale, l'Ungheria e la Slovacchia. A partire dal V secolo a.C., i Celti hanno conosciuto una notevole espansione e da questa area centrale i gruppi celtici iniziarono la loro diffusione geografica che finì con l'interessare quasi tutta l'Europa e una parte dell'Asia Minore.

Nell'opera del poeta e grammatico greco Apollonio da Rodi del II secolo a.C., *Argonautica*, apprendiamo che i Celti sciamarono in tutte le direzioni, a occidente, giungendo in Francia, Spagna, nelle Isole britanniche, e poi a sud fino all'Italia del nord, nella Gallia Cisalpina, a nord verso la Boemia e a oriente attraverso la Pannonia, fino alla Grecia e perfino nell'Asia Minore, dove fondarono il regno di Galazia nel quale introdussero l'uso della lingua celtica.
Quasi ovunque sono rimasti toponimi di origine celtica: Parigi, Leida, Milano, Coimbra, Vienna, Magonza, Boemia, per citarne alcuni. Seguendo le tracce relative ad alcune ipotesi sorte attorno a questo popolo, scopriamo che i Celti avevano attraversato il Reno già nell'età del Bronzo e si erano insediati nella Franca Contea e nella Borgogna, nell'Alsazia e nella Lorena. Furono i primi a praticare scambi commerciali di vasta portata, dimostrando nei confronti delle altre culture un'apertura mentale non indifferente. In effetti, analizzando le opere d'arte celtiche risalenti all'antichità, si

può scorgere una fusione di stili che risente dell'influsso germanico, greco e latino, mostrando nel suo insieme una straordinaria diversità culturale. Una delle grandi capacità sviluppate dai Celti fu l'arte della costruzione delle strade, che è stata messa in discussione dagli studiosi ma che oggi è confermata dalla scoperta di sofisticate strade celtiche. L'archeologia, peraltro, ha dimostrato sia la prosperità delle comunità contadine celtiche, sia la loro raffinatezza artistica correlata alla produzione delle ceramiche, dei gioielli e alla smaltatura. Conoscevano perfettamente la tecnica di cottura del vetro ornamentale, bianco e colorato. Di notevole valore anche l'elevata abilità dimostrata nella lavorazione dei metalli. Poiché lo stagno per quei tempi era relativamente caro, inventarono una sorta di ottone, e al posto dello zinco – allora sconosciuto allo stato puro – impiegavano un minerale oggi noto come smithsonite. Erano in grado perfino di stagnare gli oggetti di rame e inargentarli servendosi per primi del mercurio, ricavato mediante distillazione.

L'insieme di queste tecniche e il talento che le rivestiva, ebbero una forte risonanza in tutto il Mediterraneo e furono accolte favorevolmente. Altrettanto avanzata doveva essere la loro tecnica di tessitura e tintura: gli uomini indossavano brache e maglioni aderenti, chiaramente lavorati ai ferri. Le donne, invece, comode vesti dello stesso materiale. Non a caso, nel corso del I secolo a.C., prima dell'invasione della Britannia da parte di Cesare, le merci di lana britanniche erano ricercatissime dai Romani, pensiamo per esempio al sagum, particolarmente apprezzato a Roma. Si trattava di un mantello di lana estremamente pregiato e comodo da indossare.

❊ La vittoria sugli Etruschi

Tra i primi abitanti della penisola appenninica che persero una gran parte dei loro territori a vantaggio dei Celti figurano gli Etruschi, popolo misterioso e carico di fascino. Verso il 400 a.C. la civiltà etru-

sca aveva raggiunto l'apice della sua storia durata ben cinque secoli. Gli Etruschi dominavano la costa tirrenica dalla foce del Tevere fino al confine settentrionale della Toscana. Organizzati in dodici potenti città-stato, possedevano importanti giacimenti minerari siti nell'Isola d'Elba ed esercitavano il commercio marittimo con Fenici, Cartaginesi e Greci. La loro abilità nel costruire strade perfette e impareggiabili impianti d'irrigazione e drenaggio era ben nota, così come era celebre l'industria metallurgica che essi avevano realizzato.

Questo popolo geniale e all'avanguardia aveva esteso la sua area di influenza sino alla zona dell'odierna Venezia e ai laghi alpini della Svizzera. Disponeva inoltre di forze armate equipaggiate in base all'alto livello tecnico raggiunto. Il coraggio che li animava poi, era noto, tanto che Omero lodava con enfasi l'audacia e il valore dei loro antenati troiani. Nonostante la preparazione bellica, gli armamenti e la determinazione – all'incirca nel 400 a.C., il periodo di maggiore splendore, come accennato – furono sconfitti dai Celti.
Il popolo delle nebbie calò dalle Alpi e, attratto dalla bellezza dell'odierno Alto Adige e dalla rigogliosa fertilità della Valle Padana, decise di stabilirsi in questa terra. A nulla valsero gli sforzi e il valore militare degli Etruschi. I Celti, che già da tempo intrattenevano un florido commercio con l'Etruria dai loro villaggi lungo il Danubio e sulle Alpi, come ci viene detto da Polibio, uno storico antecedente a Diodoro:

> "Con un futile pretesto attaccarono improvvisamente gli Etruschi con un grande esercito e li cacciarono dalla pianura padana dove si insediarono."

E aggiunge:

> "Quindi si sparsero per tutta l'Italia settentrionale, nella regione vicina alle sorgenti del Po. Qui si stabilirono i Lai e i Lebeci, al di là di essi gli Insubri, la massima popolazione celtica; più oltre, lungo il fiume, i Cenòmani."

I Celti posero nell'Italia settentrionale le fondamenta di alcune fra le più importanti città italiane, tra queste: Taurinum (Torino), Bergo-

mum (Bergamo) e Mediolanum (Milano). Non bisogna dimenticare, tra le altre cose, che tra il 221 e il 218 a.C., quando il cartaginese Annibale decise di organizzare il suo esercito allo scopo di attaccare Roma, i Celti iberici della Gallia Transalpina e della Gallia Cisalpina strinsero alleanze con il condottiero di Cartagine combattendo nelle sue fila. L'aiuto dei Celti fu determinante per l'impresa bellica di Annibale quando, partito dall'Iberia attraverso la Gallia meridionale e le Alpi, si diresse fino al territorio celtico cisalpino. Dopo la sconfitta di Annibale, Roma riprese la sua sistematica invasione della Gallia Cisalpina e la colonizzazione dei territori conquistati.

Eppure, nel 390 a.C., i Celti erano riusciti a saccheggiare e vincere la città imperiale. In quell'occasione, presi dal panico, i Romani si rifugiarono nella cittadella senza curarsi di chiudere le porte, altri invece si recarono nella vicina Veio. Come scrive Livio, i Celti non erano solamente bravi soldati, ma strateghi capaci di sfruttare abilmente le occasioni. Diodoro aggiunge che i Celti non approfittarono del fatto che le porte di Roma erano spalancate, forse temendo di trovarsi di fronte a una trappola. Dopo sette mesi, assediati e assedianti decisero di intavolare delle trattative e i Celti si ritirarono dietro compenso di mille libre d'oro, una somma notevole, come spiega Plinio, che solo a fatica si poteva raggranellare allora nell'intera città. Comunque, la presa della Gallia Cisalpina e della Gallia Narbonese da parte delle legioni di Cesare si dimostrò un'impresa titanica. In effetti non fu una vittoria facile, visto il valore dei guerrieri celtici. Il coraggio di questi combattenti era proverbiale, noto in tutto il mondo antico e lo storico Catone (234-149 a.C.) a riguardo scriveva:

> "Due sono gli ideali che i Celti perseguono con grande fervore: le virtù guerresche e il discutere con senno."

Il loro sprezzo del pericolo in battaglia è narrato anche dal grande Alessandro Magno. L'episodio viene riportato da Tolomeo e risale al 335 a.C. quando, accampato con il suo esercito nel basso Danubio,

il re macedone ricevette una delegazione di Celti appartenenti alla regione oggi chiamata Slovenia. Alessandro chiese a un capo celta il motivo di tanto coraggio e si sentì rispondere:

> "Noi non temiamo nulla e nessuno; solo di una cosa abbiamo paura: che il cielo ci piombi sulla testa."

Tale affermazione testimonia un timore ancestrale che restò profondamente radicato in questo misterioso popolo fino alle soglie del Medioevo. Nella loro cosmologia era contemplata infatti la possibilità che il cielo, un giorno, crollasse sulla Terra in seguito a uno strano sconvolgimento nel corso del quale le divinità buone avrebbero lottato contro gli dèi del male.
Il loro Olimpo era suddiviso in gerarchie specifiche di dèi insediatesi dopo una lotta feroce, che aveva visto generazioni di divinità contendersi il governo dell'universo (che secondo i Celti era scaturito dal caos primordiale). Per mantenere l'ordine e l'equilibrio nell'universo quindi, era necessario tenere soggiogati gli antichi rivali, gli dèi malvagi.
Ammiano Marcellino (332-400 d.C.) a sua volta riporta in un suo scritto:

> "Nessuna banda di stranieri potrebbe resistere a un solo celta, tanto più se chiamerà anche sua moglie, ancora più forte di lui e con gli occhi fulminanti, tanto più quando gonfia il collo e digrigna i denti, e librando le sue bianche e ampie braccia, comincia a sferrare calci e pugni che sembrano partire dai nervi tesi di una catapulta."

L'imperatore-filosofo Giuliano, durante la campagna contro i Germani – al fianco del quale si trovava lo stesso Ammiano Marcellino in veste di cronista – parlava con entusiasmo e rispetto dei Celti, forse perché vantava origini celtiche.
Affermava infatti di discendere dalla tribù celtica dei Misi stanziata sulle sponde del Danubio e definiva queste genti:

> "Il più bel popolo del mondo."

Diceva inoltre:

> "Sarebbero anche i migliori soldati se non avessero due difetti: non sopportano la disciplina militare e bevono troppo."

Le potenti bevande dei Celti erano a base di grano fermentato e di erbe particolari, note soltanto a loro, e si può ipotizzare che provocassero effetti volti a potenziare le capacità belliche dei guerrieri già elevate allo stato normale. Non si può escludere che certe pozioni preparate dai sacerdoti avessero anche funzioni rituali mirate a espandere la coscienza, come nel caso dello sciamanesimo e dell'estasi che segue a certe cerimonie, ma di questo ci occuperemo in un'altra parte del saggio.

❊ La Gallia Narbonese

Tra gli insediamenti celtici occupati da Cesare, successivamente divenuti gallo-romani, troviamo la Gallia Narbonese suddivisa in differenti realtà amministrative. L'area meridionale costituiva la provincia Gallia Narbonensis con capitale Narbo (oggi Narbona), che conserva tuttora il nome tradizionale di Provenza (da provincia). Altre città celtiche che tuttora mantengono il nome originario sono Massalìa, o Messalìa (Marsiglia, che a quel tempo era una colonia greca), Nìkaia (Nizza), Antìpolis (Antibes), Agathè (Agde). La Gallia Narbonese (o Provenza) era stata una delle più antiche province romane e la prima nel territorio odiernamente francese. Il resto della cosiddetta Gallia Comata venne conquistato da Cesare tra il 58 e il 52 a.C. (data della resa di Vercingetorige ad Alesia) con la grande campagna che il condottiero descrisse nella sua opera più famosa, il *De Bello Gallico*, in cui parla della ripartizione territoriale ed etnica così icasticamente tracciata da Cesare nel primo paragrafo:

> "Tutta la Gallia è divisa in tre parti: una abitata dai Belgi, l'altra dagli Aquitani, la terza dai popoli chiamati localmente Celti e da noi Galli."

Le tre province augustee, infatti, si chiamavano rispettivamente Lugdunensis con capitale Lugdunum (Lione), l'Aquitania con capitale Burdigala (Bordeaux) e la Belgica con capitale Augusta Trevirorum (Treviri). Tutte le province venivano amministrate da un governatore (legatus Augusti propraetore) e vari procuratores addetti all'amministrazione finanziaria. I rappresentanti delle tribù celtiche delle tre province si riunivano annualmente nel corso di un'assemblea che si svolgeva presso l'Ara di Augusto, edificata nel 12 a.C. dal generale romano Druso Nerone Claudio (38-9 a.C.), e situata alla confluenza del Rodano, nei dintorni di Lione, oppure a Roma.

Il capo assemblea portava il nome di sacerdos Romae et Augusti. Attraverso l'ordinamento Diocleziano le province galliche rappresentavano una delle quattro grandi Prefetture del Pretorio, e precisamente la Praefactura Galliarum. Le singole province vennero successivamente ripartite in circoscrizioni minori, ciascuna delle quali amministrata da un semplice governatore chiamato praeses o da un governatore che in precedenza ricopriva la carica di console, il consularis.

Cesare, nei suoi scritti, parla anche degli *oppida*, così il condottiero definiva i villaggi fortificati celtici, una sorta di accampamenti costruiti con legname leggero e con il tetto di paglia. La pianta di queste costruzioni è rinvenibile esclusivamente per mezzo delle tracce lasciate sul terreno, dato che i Celti avevano l'abitudine di dare fuoco ai loro villaggi, quando per un motivo o per l'altro dovevano abbandonarli. Restavano le fortificazioni esterne, ovvero le mura (Cesare le definisce murus gallicus), che secondo la descrizione contenuta nel *De Bello* erano composte da due parti collegate: il muro vero e proprio, con un'armatura di tronchi squadrati inchiodati tra loro, e un terrapieno di terra battuta, protetto da un parapetto in legno che fungeva anche da camminamento per la ronda e poteva essere raggiunto grazie a una rampa inclinata posteriore. Questi muri, a detta dello stesso Cesare, offrivano innumerevoli vantaggi:

> "... Perché la pietra protegge dal fuoco, il legno dall'ariete. L'armatura di legno, essendo tenuta all'interno da assi per lo più di quaranta piedi, non può né venir sfondata né strappata via."

Gli *oppida* sorgevano prevalentemente su colli dove si erano formati partendo da rocche-rifugio, trasformandosi gradualmente in costruzioni più elaborate. L'estensione degli *oppida* era variabile e i più grandi, in caso di necessità, potevano ospitare tutti gli abitanti del territorio circostante, compresi il loro bestiame e le riserve alimentari. Cesare menziona l'Oppidum Avaricum – situato nell'odierna Bourges – da lui assediato, il quale conteneva all'interno delle sue mura circa quarantamila persone (*De Bello Gallico*, VII, 28). In alcuni casi venivano utilizzati materiali diversi e più resistenti nel tempo, la pietra per esempio, come dimostrano i resti di strutture in pietra dislocate soprattutto in Britannia, dove i ruderi di architravi, pareti interne rastremate, gallerie e scale collocabili a livello temporale al IV e al II secolo a.C. sono ancora visibili, o almeno questo è il parere di uno scrittore e studioso britannico. La realtà architettonica in questione, in effetti, è descritta da Peter Berresford Ellis nella sua guida agli antichi resti celtici della Britannia *A guide to early Celtic Remains in Britain*. Tornando alla Gallia Narbonese, nel periodo di pacificazione si assiste a un incremento della vita intellettuale a opera di alcuni personaggi della cultura e della politica originari della regione. Tra questi il poeta Cornelio Gallo (di Frèjus), lo storico Pompeo Trogo (della zona di Vaison), l'imperatore Antonino Pio (originario di Nìmes). Non a torto Plinio il Vecchio (Como 23 d.C.-Miseno 79) osserva che Italia e Narbonensis sono una cosa sola. Tra le città celtiche che godevano di notevole prestigio dopo l'occupazione romana troviamo Arles, denominata la piccola Roma Gallica. Il nome celtico della città era Arelate (letteralmente presso la palude), che sorgeva sulla riva sinistra del Rodano, situata in piena Camargue. Essa dipendeva economicamente da Massalìa (Marsiglia), alla quale Mario la collegò per mezzo di un canale, le Fossae Marianae. La colonia fu fondata per ordine di Cesare dal padre di Tiberio. La sua duplice funzione strategica e commerciale le procurò un notevole benessere, ma era anche il segno della disfatta gallica.

❊ Iperborea, un'ipotesi leggendaria?

Rinvenire la genesi preceltica al fine di comprenderne la vera origine è cosa ardua. Fino a ora abbiamo esposto, mediante una storicità attestata dagli scrittori classici, da Giulio Cesare nel suo *De Bello Gallico* e dai numerosi reperti archeologici, quanto di più attendibile vi sia in ambito genealogico attorno alle popolazioni celtiche. Fornire un'ulteriore analisi interpretativa delle radici originarie, quindi, verte su ipotesi affascinanti e suggestive, e in alcuni casi abbastanza logiche nella loro complementarità, ma pur sempre di ipotesi si tratta.
Alcuni studiosi pensano che i Celti provenissero dalla mitica terra conosciuta con il nome di Iperborea, un luogo arcano ammantato di mistero. Per spiegare questa teoria dobbiamo penetrare, almeno superficialmente, nella mitologia celtica che verrà approfondita più avanti. In essa è presente il dio solare Beli, sposo della dea Ana o Anna, meglio conosciuta come Dana. Dalla moglie di Beli si facevano discendere i Tuatha Dè Dannan, gli antichi abitanti dell'Irlanda, provenienti dalla Terra degli Iperborei e ai quali era sacra la betulla, albero sacramentale il quale, rivestito di fogliame caduco, simboleggiava la morte e la resurrezione. L'esistenza del popolo degli Iperborei, le cui fonti documentali sono racchiuse prevalentemente nella tradizione greca classica, oscilla tra realtà e mito. Da tali antiche cronache si apprende che queste genti risiedevano in un'isola situata al di là del vento di Borea – da qui l'etimologia del nome Iperborea – nella quale il clima era mitigato e il cielo particolarmente terso e luminoso. La terra poi era straordinariamente feconda e gli individui appartenenti alla comunità che qui risiedeva non erano soggetti all'invecchiamento. Similmente, gli abitanti della mitica Avalon non invecchiavano, ma questa è un'altra storia che avremo modo di analizzare in un altro capitolo. Comunque, nell'opera di Aristea di Proconneso (fine del VII secolo a.C.), i *Canti Arimaspi*, si parla in modo dettagliato degli Iperborei, che l'autore pone in relazione con i popoli nordici d'Europa. Sfortunatamente ci sono giunti solo pochi frammenti e per questo motivo non è possibile trarre delle conclusioni esaustive. Tuttavia non è da scartare l'idea che i popoli citati da Aristea fossero legati agli

antichi Celti, o per meglio dire ai loro progenitori. Una conferma in tal senso la rinveniamo nell'opera erroneamente attribuita a Omero, ma in realtà dedicata al dio Dioniso e conosciuta come *Inni Omerici*, collocabile fra il VII e il V secolo a.C., dove nel settimo degli *Inni* sta scritto (vv. 28-29):

> "[...] Egli verrà fino all'Egitto, o a Cipro, o fra gli Iperborei, o più lontano [...]"

Questa descrizione induce a situare con una certa probabilità quella terra nel mare Mediterraneo, tuttavia non bisogna sottovalutare il fatto che nella maggioranza dei casi prevale il riferimento alle regioni nordiche. Diodoro Siculo, nel paragrafo 47 della sua *Biblioteca Storica* (60-30 a.C.), ci informa che Ecateo di Mileto e alcuni altri scrittori e storici erano convinti che gli Iperborei abitassero su un'isola non più piccola della Sicilia che si trovava:

> "[...] sotto le Orse, al di là del paese dei Celti."

Il riferimento ai Celti è interessante, anche se non è sufficiente per fare piena luce sulla veridicità delle origini preceltiche. Analizzando alcuni scritti di Diodoro Siculo concernenti gli Iperborei, lo studioso Robert Charraoux è giunto alla conclusione che Iperborea poteva essere identificata come la capitale di Atlantide, il potente stato la cui esistenza ancora oggi sfugge a una verifica comprovabile scientificamente. Come è noto, attorno ai miti e alle leggende si cela sempre un fondo di verità, e anche nel caso in questione qualcosa di autentico è sicuramente esistito.
Ai nostri giorni si prosegue a speculare – anche attraverso nuove teorie – sulla concreta presenza di favolose città sommerse al largo della Bretagna o delle coste inglesi, in seguito inghiottite dalle profondità marine. Atlantide forse è lo specchio di una civiltà sconosciuta e altamente civilizzata, un tempo situata nell'Atlantico e composta da tre gruppi etnici; uno di questi era vicino in qualche maniera agli attuali Indiani del Centroamerica, ai Berberi o agli Egizi (i Nubiani con la pelle scura). Il secondo gruppo era costituito dai figli di Sem

(forse appartenenti alla razza tauranica). Il terzo gruppo, più numeroso, aveva invece la pelle bianca, somigliante ai Greci moderni, agli Scandinavi o ai Celti. Ancora una volta, in questo contesto teorico si fa riferimento ai Celti, ed è quanto ci interessa maggiormente. Verso l'età del Bronzo le popolazioni menzionate erano già progredite a livello tecnologico e nell'età del Ferro avevano raggiunto il massimo sviluppo, quando si manifestò la grande catastrofe.

Non esporremo qui la trattazione di Platone, massimo esponente della letteratura storiografica concernente Atlantide, contenuta nelle sue opere: il *Timeo*, i *Dialoghi* e il *Crizia*, anche se nel *Crizia* vi sono alcune notizie risalenti all'Archivio di Stato Egizio, che meritano un'attenta analisi da parte nostra. Quello che ci preme porre in evidenza primariamente è la testimonianza di uno sconvolgimento planetario antichissimo, che ha portato alla distruzione di molte aree a causa di catastrofi naturali di notevole entità, da porre in relazione con la futura e presunta progenitura del mondo celtico. Non a caso nella seconda metà del XIII secolo a.C., si scatenarono sul mondo antico una serie di cataclismi superiori a quelli a cui stiamo assistendo nella nostra era. In quel frangente il livello della falda freatica si abbassò di sette metri, le sorgenti si inaridirono, i fiumi si seccarono e le paludi smisero di espandersi. Questo periodo di siccità fu preceduto da un optimum climatico plurimillenario, contraddistinto da inverni miti e lunghe estati. Successivamente l'optimum raggiunse un vertice pericoloso, culminato poi in una catastrofe generale, come attestano le parole di Publio Ovidio Nasone (43 a.C.), che nel suo poema mitologico suddiviso in 15 libri, *Le Metamorfosi*, affermava che in quell'epoca – il poeta allude al tempo in cui si verificarono gli sconvolgimenti naturali – si seccarono il Reno, il Danubio, il Po, il Rodano, il Nilo, l'Eufrate, il Don e il Gange. Sembra confermare i suoi dati il fatto che la Libia, allora coperta di foreste, si tramutò poi in un deserto. Erodoto da parte sua racconta che in quel periodo, nell'Anatolia si era concretata una spaventosa carestia, tanto che il re della Lidia, Atys, fu costretto a spingere metà del suo popolo verso il paese degli òmbrici (Umbri) affinché riuscisse a procacciarsi del

cibo. Di nuovo Ovidio in *Le Metamorfosi* parla dei terribili terremoti che si stavano abbattendo sulla Terra:

> "Ovunque il suolo si fende."

E inoltre:

> "Nel Tartaro penetra per le crepe il chiarore del giorno e spaventa con la sua sposa il sovrano degl'inferi."

Vi sono in merito prove archeologiche e alcuni templi della valle del Nilo, collocabili prima del 1200 a.C. che mostrano ancora tracce evidenti della devastazione subita. Nel 1220 a.C. si scatenò la furia del vulcano sito di fronte all'isola cicladica di Thera (Santorino o Santorini). Un vulcano posto negli abissi marini che distrusse villaggi, bestiame e uomini in un'area che quasi certamente comprendeva la vicina Creta e il Peloponneso, e forse anche la costa piccolo-asiatica, distante circa duecento chilometri. Alcuni anni prima dovettero entrare in attività anche l'Etna, i vulcani del Sinai e dell'Islanda. I maremoti che sempre accompagnano le scosse sismiche o le eruzioni, fecero ritirare il mare dalle coste risucchiando persino l'acqua dei fiumi. Il quadro da noi esposto offre tangibilità alla possibile sparizione di un regno fiorente, forse eccessivamente mitizzato, ma certamente avanzato nelle sue conoscenze e realmente esistito tramandato con il nome di Atlantide (o Iperborea). Nel *Crizia* di Platone, come già spiegato, viene menzionato un documento che a quanto consta era originario degli Archivi dello Stato del Nilo, in cui sono riportate notizie riguardanti degli uomini che abitavano un mare detto Atlantico. I loro sovrani governavano numerose isole che in quel luogo erano situate e, come rivela lo scritto di Platone, il loro dominio si spinse:

> "Al di qua delle Colonne d'Eracle, sino all'Egitto e alla Tirrenia (Etruria)."

Capitale di questa comunità nordica sarebbe stata Atlantide. La descrizione del regno scomparso e le fonti documentali dello Stato

del Nilo sembrano essere il resoconto maggiormente dettagliato sugli eredi dell'età del Bronzo, dei costruttori megalitici stanziati nell'area posta tra Francia occidentale, Inghilterra meridionale e Germania settentrionale-Danimarca. D'altronde la preistoricistica ha rivelato da tempo che nell'Inghilterra meridionale, precisamente nello Schleswig-Holstein e nello Jutland, vivevano durante l'età del Bronzo principi che disponevano di notevoli tesori. Questi nobili ricevevano oro dall'Irlanda e argento dalla Spagna, rinvenivano l'ambra di fronte alle loro coste, possedevano spille fabbricate nella Germania centrale, vasi greci e perle di maiolica egizie. Nel loro regno i carri trainati da cavalli rappresentavano una sorta di eredità, giacché erano stati introdotti dai progenitori degli atlantidi o atlantidei. È interessante notare che questi veicoli erano guidati da due auriga, come più tardi accadrà con i carri dei Celti, e tale connessione, non casuale, deve fare riflettere. È indispensabile tenere presente che i carri greci, viceversa, erano concepiti in prevalenza per un solo auriga. L'insieme di queste notizie consolida l'idea di fondo che ci porta a identificare in via teorica gli Iperborei come gli antenati delle genti celtiche. Se ci addentriamo nel contesto mitologico dei Celti, vedremo che in esso sono contenuti riferimenti circa un'antica catastrofe e la scomparsa di un regno favoloso, come se nella loro cultura fossero presenti elementi connessi con una tradizione orale riconducibile a eventi remoti assimilabili al racconto di Atlantide. Secondo una di queste leggende, la stretta striscia dell'Atlantico che divide le coste della Cornovaglia, in Inghilterra, dalle isole Scilly, era una volta una terra emersa sulla quale si trovava il regno di Lyonesse, ricco di prospere città, splendidi edifici di culto, templi. Il racconto celtico parla di un cataclisma che nel V secolo d.C. cancellò questa terra misteriosa che venne inghiottita in poco tempo dall'oceano. L'unico sopravvissuto scampato alla morte, un certo Trevilian, rese testimonianza descrivendo la sua esperienza e narrando quanto accaduto.

Un'altra leggenda parla di un'isola-reame, il cui nome è sorprendentemente simile a quello del regno sommerso degli atlantidei, si

tratta di Atlantid, che nell'era preistorica pare sia sprofondata nel Mare del Nord. Tuttavia a riguardo non esistono prove di ordine archeologico o narrativo, ma solo un sedicente manoscritto redatto in antico frisone (lingua germanica primitiva), che secondo alcuni studiosi fu rinvenuto in Olanda nel 1871. Nelle sue pagine viene descritta una società altamente civilizzata, che occupava una vasta terra semicircolare situata a nordest delle Isole Britanniche. Una inspiegabile quanto improvvisa catastrofe cosmica distrusse Atlantid completamente nel 2193 a.C. La veridicità di questo evento non è comprovabile e naturalmente anche il manoscritto potrebbe essere un falso. Tuttavia, come abbiamo avuto modo di constatare, in questi episodi vi sono delle correlazioni con l'inabissamento del continente perduto atlantideo o iperboreo, volte a confermare alcuni tratti caratteristici che sembrano prevalere nell'ambito di tale mito.

❋ I Signori delle grandi pietre

L'analisi del mito legato alla misteriosa terra denominata Iperborea e le implicazioni con il leggendario regno di Atlantide, comunque, non esauriscono i quesiti relativi alla discendenza dei Celti. In effetti, la possibilità che nell'età della Pietra una civiltà arcaica notevolmente sviluppata fosse stanziata sulle rive dell'Atlantico è assolutamente plausibile. Altrettanto possibile è il fatto che queste genti, successivamente, raggiungessero il Mediterraneo con i propri mezzi. Tale avvicendamento spiegherebbe in parte determinati aspetti di questa genesi tanto impenetrabile. Gli allineamenti di pietre disseminate tra l'area mediterranea e la costa atlantica sono la testimonianza di quanto ora ipotizzato. Questi monumenti megalitici, apparentemente rozzi, ma nella realtà enormemente elaborati e perfetti, celano una conoscenza superiore e rimandano a misteriosi culti di ordine iniziatico. Le grandi pietre, i dolmen e i menhir (o pietre lunghe) quindi, sono ciò che resta degli antichi

luoghi di potere, veri e propri santuari druidici-preceltici. Il loro utilizzo come osservatori astronomici e templi rituali, rimanda agli allineamenti celesti e alle costellazioni che questi giganti litici replicavano sulla Terra. Tra i monumenti sacri più significativi ricordiamo l'imponente dolmen di Bagneux (Francia), lungo diciotto metri e largo sei, coperto da enormi lastroni verticali e quattro maestose pietre di copertura, di cui la più grande pesa ben ottantasei tonnellate. Il santuario ricorda in maniera sorprendente le volte e gli archi delle cattedrali gotiche. Questi centri cultuali furono edificati 5000 anni prima dell'avvento del Cristo e 2000 anni prima della costruzione della grande piramide di Giza. I siti sacrali sono dislocati in varie parti del globo: Giappone, India e Sardegna, tuttavia la loro maggiore concentrazione (50.000) si rileva in una larga zona che parte dalla Scandinavia, passa per la Gran Bretagna e si protrae fino all'Italia. Al loro interno sono presenti simbolismi arcani, decorazioni geometriche simili alla forma labirintica che tanta importanza assumerà nelle cattedrali francesi dedicate alla Notre Dame, la Grande Madre che presiede all'archetipo femmineo. Un'antichissima rappresentazione in pietra e muschio del labirinto sacro è visibile in Svezia, nell'isola di Gotland, si tratta del labirinto di Trojerborg. La sua forma ricorda in modo sorprendente l'apparato cerebrale e ciò pone ulteriori interrogativi sulla sua destinazione d'uso.

È interessante notare riguardo la disposizione delle pietre megalitiche, che i tremila menhir collocati a Carnac, in Francia, decrescono gradualmente in altezza da 60 a 6 metri, quasi a voler riprodurre la scala energetica correlata alle segrete linee di forza passanti per la superficie del pianeta. Quelle stesse linee magnetiche che i Celti sono riusciti a convogliare e a sfruttare in vari modi anche ritualmente, molto tempo dopo la disposizione e l'erezione di questi menhir da parte dei loro antenati. Alcune cerimonie venivano officiate in precise date astronomiche, come dimostra il monumento megalitico che sorge a Newgrange, in Irlanda, dove internamente ed esternamente sono celati complessi disegni, in prevalenza geometrici, che assolvono

funzioni astronomiche legate ai solstizi e agli equinozi ed esternano un simbolismo estremamente elaborato. In fondo alla costruzione, infatti, trovano posto un certo numero di motivi ornamentali che si possono osservare solamente una volta l'anno, quando a metà inverno vengono illuminati dalla luce del Sole. Questa soluzione costruttiva così voluta era in concomitanza con i cicli solari e con particolari cerimonie che qui venivano espletate. Secondo il parere degli archeologi poteva trattarsi forse di una tomba, ma a nostro avviso è alquanto improbabile. Se analizziamo alcuni elementi legati al fenomeno, vedremo che nulla in tale contesto è casuale.

Quando il 21 dicembre (solstizio invernale) i primi raggi del Sole nascente si insinuavano attraverso fenditure appositamente progettate e collocate sul tetto, la luce inondava quella che è stata riconosciuta, senza un'adeguata indagine, come una camera tombale. Il periodo temporale durante il quale i raggi sostavano nell'ambiente era di diciassette minuti, come è stato possibile rilevare mediante osservazione e computo del tempo. Questo numero riveste enorme importanza nella mitologia celtica ed è riconducibile, per esempio, all'*aimisir togu* o età del consenso che corrispondeva al diciassettesimo compleanno, nel corso del quale i ragazzi divenivano uomini a tutti gli effetti. Diciassette è anche il numero di uomini che parteciparono al fantastico viaggio intrapreso dall'eroe mitico Maelduin, dietro consiglio del venerabile druido, che in questo elemento numerologico intravide delle particolari valenze simboliche. Le camere funerarie megalitiche delle tombe celtiche, a ogni modo, ripropongono temi e simboli fondamentali dell'umanità, come quello della spirale da poco enunciato, allusivo del complesso itinerario psichico per il ritrovamento, da parte dell'anima, del proprio principio e del proprio compimento.
La scoperta di queste costruzioni in varie aree europee, connesse con le migrazioni delle popolazioni antiche, dimostrano la presenza di una cultura preceltica che aveva raggiunto, come spiegato in più parti, sia un alto livello tecnologico, sia un livello altrettanto elevato dal punto di vista spirituale. In Irlanda, nella contea di Meath, è

situato un tumulo (il tumulo di Knowth) provvisto di un unico corridoio sepolcrale, al cui interno sono state rinvenute grandi quantità di ossa bruciate e resti completamente calcinati di cremazioni umane. Accanto alle ossa erano posizionati recipienti di pietra contenenti queste ceneri e altri piccoli oggetti quali sfere di pietra, collane, ciondoli costituiti da minuscoli martelli e aghi d'osso con la testa a forma di fungo. Un riferimento alle sostanze psicotrope e ai funghi allucinogeni? Vi sono similitudini tra la tomba di Knowth e il corridoio sepolcrale di Gravinis, a Larmor-Barden, Morbihan, in Francia. In esso è presente anche una rappresentazione della spirale. Le sue curve, di grandi dimensioni, alludono esplicitamente al viaggio dell'anima, che attraverso il passaggio capitale della morte si addormenta, e in seguito rinasce nella camera centrale dell'edificio simboleggiante il Regno Celeste.

Vi sono delle interessanti analogie con la religione stellare degli Egizi, il viaggio cosmico compiuto dal doppio eterico del faraone e il viaggio dimensionale simboleggiato nei monumenti funerari celtici.
Anche il tempio astronomico e centro di calcolo più famoso dell'età della Pietra, Stonehenge, situato sulle colline di Salisbury (Inghilterra meridionale), rivestiva funzioni cultuali importantissime. Per mezzo di esso fu possibile prevedere con precisione eclissi solari e lunari per un arco di tempo di trecento anni. Questa forca di pietra, così viene indicato l'osservatorio preistorico il cui significato letterale è riconducibile alle parole pietre sospese, nasconde numerosi segreti.

I Celti e i loro misteriosi sacerdoti che tra poco incontreremo, la classe druidica, furono profondamente colpiti dalle testimonianze residue di coloro che avevano innalzato templi ed edifici sacri, e con il tempo erano scomparsi. Il Cromlech di Stonehenge, risalente a circa 4000 anni fa, venne ereditato dai Celti che qui compivano rituali arcani. Trovandosi di fronte a questi monumenti di pietra, i sacerdoti celtici percepirono che essi sprigionavano una forza magica, che erano animati da una sorta di spiritualità o, per meglio dire,

da flussi energetici e sacrali. Per questa ragione furono venerati e divennero il centro di una corrente cultuale e magico-operativa. Pietre vive che gettavano un ponte tra l'umano e il divino, tra il cielo e la Terra, messaggeri di pietra che unificavano la dimensione umana e quella sovrumana. L'attrazione dei Celti per quel luogo era fortissima e i Celti britannici vi svolgevano cerimonie ancora avvolte nel mistero.

Secondo una ricostruzione abbastanza attendibile, le pietre centrali del complesso monumentale venivano addobbate con teli sui quali era raffigurato il serpente, simbolo legato alla duplice corrente sessuale mascolina e femminea, riconducibile anche all'energia Kundalini dormiente alla base della colonna vertebrale, da cui il caduceo di Mercurio traeva il suo potere. In seguito, una processione si dirigeva verso il tempio vero e proprio guidata dal bardo veggente, munito del suo bastone magico, accompagnato dai bardi minori, ciascuno recante con sé un'arpa e un'urna colma di frumento che simboleggiava la fertilità della terra. Si trattava dell'urna del dio Ceridwen e accanto a essa era collocata l'urna di Helio-Arkite, considerato il dio del diluvio che, secondo la mitologia celtica, tornò in possesso della Terra quando le acque si furono ritirate. La Terra rivestiva un ruolo di primo piano nel pantheon celtico, ed era contraddistinta da un triplice aspetto che la trasformava di volta in volta in colei che dava e toglieva la vita e presiedeva alla nascita, all'unione sessuale e alla morte del re che era il suo sposo terreno. La natura con i suoi fiumi, i suoi laghi, i suoi paesaggi, egualmente era l'espressione della Madre Terra, la Grande Madre. Esistono alcune analogie con i culti etruschi connessi con la corrente femminea e quelli celtici, come avremo modo di constatare più avanti.

Il rito segreto dei druidi

I grandi sacerdoti del popolo celtico, figure arcane rivestite di mistero, dal senso del sacro e da quel sostrato magico che ne segna la cultualità, sono i protagonisti assoluti di un'era remota che si perde nella notte dei tempi. Alti dignitari e sapienti, rivestivano la massima carica sociale e pubblica e detenevano un potere illimitato, lontano dalla semplicistica figura stregonica che qualcuno ha voluto tramandare, rimandando di essi un'immagine impropria, lontana dalla verità. I druidi possedevano una conoscenza ancestrale, e l'etimologia che emerge dal loro nome scaturisce dalla lingua greca dalla quale deriva l'appellativo di druidae. Un anonimo scrittore del 200 a.C. definiva questi sacerdoti *magicus*, attribuendo loro poteri straordinari e nozioni magiche di livello elevato. Analizzando più a fondo l'origine di questo nome, rileviamo che è analogicamente relazionabile alla radice linguistica *dru-wid* (o *dru-wi*), che vuol dire conoscenza della quercia, in cui *wid* è traducibile come conoscere o vedere (che ritroviamo nel sanscrito *vid* che ricorre nei Veda indù).

Il significato di druido in senso non letterale è l'equivalente di quello la cui conoscenza è grande, oppure completa conoscenza. Restando nell'ambito dalle lingua celtica, troviamo un altro termine utilizzato per indicare i grandi sacerdoti: *dair* e ancora *dar* che proviene dal Galles. In breve, la parola druido è riconducibile a molto sapiente, quasi a voler rimarcare il carattere magico-operativo di questi sapienti-maghi. In effetti, tra i ruoli a essi attribuiti vi erano quelli di maghi, veggenti, astrologi, filosofi, giudici, medici e storici.

❊ Maghi, sacerdoti e dignitari

La figura del druido, quale detentore di poteri inenarrabili, ha da sempre dominato l'immaginario collettivo. In effetti, esistono delle correlazioni ben precise tra questi sacerdoti-maghi e i favolosi sacerdoti caldei, giacché venivano indicati con l'appellativo di magi, come dimostra l'opera risalente al VII secolo *Vita di San Patrizio*, in cui l'autore, un certo Muirchù, chiama i druidi con questo nome. I magi, come è noto, costituivano la casta sacerdotale dell'antica Persia ed erano ravvisabili nei celebri Re Magi della teofania cristica. Il magio è il sapiente, colui che possiede la Conoscenza e la magia è l'applicazione e l'insieme di tale corpus sapienziale. I sacerdoti caldei magian praticavano lo zoroastrismo, la religione connessa con il Fuoco Sacro promulgata da Zoroastro (o Zaratustra) ed erano conosciuti come magi. La parola magia del resto deriva dal termine zaratustriano maga e significa conoscenza, sapienza, confermando il carattere sacrale ed elevato di tale scienza metafisica. Risulta palese, a questo punto, che la magia portata avanti dai druidi e da tutti coloro che professavano i Veri, nulla ha a che vedere con il termine sbiadito e ormai abusato che gli viene attribuito ai nostri giorni.

Come sappiamo i druidi sono attestati solo in Gallia, in Gran Bretagna, in Irlanda e, come già accennato, il loro nome è sinonimo di sapientissimi (o sacerdoti della quercia). Essi rappresentavano la classe superiore del clero, organizzata in una sorta di confraternita avente potere giudiziario, accompagnato da una importantissima funzione civile. In particolare erano responsabili dell'educazione dei figli appartenenti all'aristocrazia celtica e anche i detentori dei segreti relativi alla scienza, quasi certamente di quelli connessi con il calendario. Consiglieri dei re e degli oligarchi, esternavano, grazie alle tradizionali relazioni con i confratelli insulari, una influenza e un ruolo determinante nei vari paesi celtici di cui erano anche ambasciatori.
Si è molto dibattuto sulla questione etimologica che vede i druidi quali sapienti della quercia ed effettivamente, secondo il parere di

alcuni studiosi dei costumi druidici, quest'albero non era sacro ai sacerdoti celtici, che al suo posto preferivano gli alberi di sorbo selvatico, di tasso e di nocciolo. Distesi sui rami del sorbo selvatico, i neo-druidi irlandesi si addormentavano allo scopo di avere visioni profetiche. Il nome druidico Mac Cuill (figlio del nocciolo) denota invece l'importanza dell'albero di nocciolo nella cultura dei druidi. In maniera analoga la tradizione relativa ai nove alberi di nocciolo siti presso la fonte del fiume Boyne, i cui frutti racchiudevano un nucleo di sapienza, privilegia questa pianta. Gli alberi del tasso, del nocciolo e del sorbo selvatico sono comunque citati con maggiore frequenza nell'ambito della mitologia irlandese, con particolare riferimento ai druidi d'Irlanda.

Tuttavia questa valutazione non tiene presente il ruolo di primo piano che la quercia rivestiva all'interno della mitologia irlandese. Basti pensare alla Quercia di Mughna la quale, in base a quanto è scritto nel *Libro delle invasioni*, il *Leabhar Gabhàla*, fu il primo albero sacro d'Irlanda. Cerchiamo ora di approfondire il simbolismo sacro inerente alle querce. Albero sacramentale presente in numerose tradizioni, era investito dei privilegi associati alla suprema divinità celeste, forse perché attirava i fulmini e raffigurava la maestà. Tra le rappresentazioni sacre incarnate dalle querce ricordiamo, la quercia di Zeus, situata a Dodona, quella di Giove Capitolino presso Roma, la quercia di Ramowe in Prussia e quella di Perun sacra agli Slavi. Nel contesto mitologico la clava di Ercole (o Eracle) era composta di legno di quercia e simboleggiava solidità, potenza, longevità e altezza, intesa tanto in senso spirituale che materiale.
La quercia, in poche parole, in ogni tempo e luogo corrispondeva a livello simbolico alla massima espressione di forza. Tale aspetto era maggiormente evidente quando l'albero raggiungeva l'età adulta, momento in cui anche visivamente offriva una immagine imponente e sprigionava un'aura di immortalità e indistruttibilità indicibili. Nella lingua latina quercia e forza vengono espresse dalla medesima parola: *robur*, che indica sia la forza morale che quella fisica. La quercia incarnava in maniera incontrovertibile il simbolo dell'albero per eccellenza

e configurava l'Asse del Mondo, come testimoniano le credenze celtiche e quelle greche. Questa connotazione, di matrice mitico-cultuale, era diffusa anche tra gli Yakuti siberiani. Non deve stupire in tal senso che Abramo, il patriarca biblico di Ur dei Caldei, abbia ricevuto le rivelazioni di Dio rispettivamente a Sichem e a Ebron, sempre vicino a una quercia. L'albero sacro, anche in questo caso, rivestiva un ruolo assiale che lo rendeva strumento di comunicazione fra Cielo e Terra, un ponte teso tra la dimensione umana e quella preternaturale.

Nell'*Odissea* omerica Ulisse consulta per due volte consecutive il fogliame divino della grande quercia di Zeus (14, 327; 19, 296). Analogamente, il Vello d'Oro custodito dal drago era appeso a una quercia che fungeva da tempio. Plinio il Vecchio ci informa in una delle sue opere che esiste un'analogia tra il termine greco *drys* e il nome dei druidi, il quale va posto in relazione con la quercia. Di qui deriva la traduzione uomini di quercia. Nonostante questa interessante associazione, il nome dell'albero divino è diverso in tutte le lingue celtiche, compreso il gallico, che lo indicava come *dervo*.

In ogni caso l'accostamento tra i druidi e la quercia ha una sua ragione d'essere di natura simbolica, poiché in qualità di sacerdoti i druidi avevano diritto alla saggezza e alla forza, peculiarità elettive fonte di un duplice valore che la quercia riassume in sé. La sua importanza, quale albero sacro, è attestata dalle numerose e antiche chiese che non a caso sorgono nei luoghi delle querce druidiche. Le più famose sono il monastero di Santa Brigit, presso Cille Daire, (Kildaire, chiesa della quercia); il monastero situato a Daire Maugh (Durrow, piano delle querce) e infine quello edificato a Colmcille Daire Calgaich (Derry, il boschetto delle querce di Calgaich). I Celti, inoltre, ravvisavano in quest'albero, forse per via del tronco, dei larghi rami e del folto fogliame, l'emblema dell'ospitalità.
Nuovamente Plinio il Vecchio nella sua *Storia Naturale* descrive numerose piante legate ai druidi e i poteri magici che queste racchiudevano. In una parte del testo l'autore menziona anche una cerimonia che si svolgeva il 6 di ogni mese, data rituale in cui i druidi,

vestiti di bianco, salivano su alberi di quercia e con un falcetto d'oro tagliavano i rami che venivano deposti in un secondo tempo su candidi panni. Non è un segreto che il vischio contiene delle sostanze medicamentose, come ormai accertato dalla scienza medica, ma per i sapienti celtici era anche un potente amuleto volto ad allontanare la folgore e a prevenire o contrastare le pratiche occulte negative volgarmente denominate fatture.

La raccolta del vischio, che cadeva nel periodo connesso con la sesta Luna, era legato a una importante festività per i Celti, infatti, questa lunazione segnava l'inizio del nuovo anno. Le bacche di vischio, come già anticipato, venivano adagiate su un manto bianco e successivamente i druidi componevano con esse differenti sostanze utilizzate a scopo terapeutico. È interessante notare in proposito, che i magi celtici avevano scoperto che il vischio era in grado di favorire la fecondità e di sconfiggere gli effetti di qualunque veneficio. Le bacche di vischio appena spremute fornivano un succo nel quale erano presenti colina, acetilcolina e viscotossina, tre sostanze che una volta iniettate in vena sono in grado di abbassare per breve tempo la pressione sanguigna.

Tra le altre piante magiche conosciute e adoperate dai druidi troviamo una particolare pianta il cui nome latino era *rodarum*, efficace contro i tumori, gli ascessi e tutte le forme infiammatorie, come testimoniato dallo stesso Plinio. E ancora, il *samolus* e il *selago*, l'una da cogliere con la mano sinistra e l'altra con la destra infilata nella manica sinistra di una veste bianca. Queste precauzioni rivelano una valenza rituale e simbolica difficilmente esplicabile, ma indubbiamente facente parte di certe prescrizioni magico-operative ben precise. Un elemento occulto dai contorni misteriosi ed enigmatici era costituito dall'*anguinum*, un uovo magico delle dimensioni di una mela il quale, pur contenendo veleno di serpente, proteggeva chi lo possedeva ed era particolarmente consigliato nel corso di una causa giudiziaria. Plinio non fornisce particolari rilevanti in merito e sia il *samolus*, il *selago* e l'*anguinum* restano avvolti nel mistero.

Alcune considerazioni sul simbolismo del falcetto si rendono necessarie alfine di approfondire la valenza ermetica e occulta di questo strumento rituale. Come i bramini dell'India – esistono delle straordinarie similitudini tra i capi religiosi indiani e quelli celtici – i druidi erano collocati gerarchicamente al di sopra dei guerrieri e dei condottieri. Veri capi politici delle loro comunità – assieme ai cavalieri, secondo quanto riportato da Cesare – i druidi facevano parte di un vertice spirituale al quale seguiva quello secolare. Due poli egualmente importanti, in cui i capi celtici, che si servivano di nomi altisonanti quali Dumnorige (re del mondo), Anextlomaro (il grande protettore), manifestavano il loro potere attraverso la spada, insegna di comando e dominio. I druidi, invece, erano riconoscibili dal falcetto, che in mancanza di altre insegne era paragonato al bordone (lungo bastone dal manico ricurvo) e conferiva il potere spirituale, magico e trascendente. I capi erano chiamati majestix e i druidi miraculix.

❊ Uates, bardi, gutuater

Al fianco dei sacerdoti druidici, e dopo di loro, vi erano altre tre categorie di personaggi che egualmente avevano a che fare con la religione. Gli uates (termine gallico corrispondente a quello latino di vati), che si occupavano della divinazione, erano tenuti in grande considerazione e investiti di grande potere, tanto che alcuni autori attribuiscono loro le medesime caratteristiche religiose dei druidi e la conoscenza della fisica. Ammiano Marcellino li indica con il nome di *euhagis* e Strabone li descrive come sacerdoti sacrificanti esperti di scienze naturali. Curiosamente la specializzazione dei vati coincide con quella dei druidi. Si può ipotizzare che gli uates appartenessero alla classe dei *druwids* (assai saggio). Con il termine *vates*, i latini chiamavano coloro che possedevano il dono della profezia e della veggenza. Nell'antico irlandese erano conosciuti come *faith*, anche in questo caso con la denominazione di veggenti-profeti. Il nome in

questione è affine al gotico *wods* (ossesso) e al medio-alto-tedesco *wut*, termine che allude a un violento turbamento spirituale o per meglio dire, a uno stato di allocoscienza (alterazione della coscienza). Nella lingua germanica venivano appellati come *wodan*, rimarcando in tal modo la straordinaria concordanza tra la lingua germanica e quella celtica in ambito religioso. I wodan, indovini e profeti, nell'esercizio delle loro funzioni entravano in uno stato altro rapportabile per alcuni versi all'estasi sciamanica, nel corso della quale si manifesta la condizione di allocoscienza-estatica. Gli uates, dunque, esploravano la volontà degli dèi e studiavano le date più adatte al sacrificio rituale in prossimità dei pleniluni e dei noviluni. Anche lo studio dei presagi (*omina*), e tra questi alcuni fenomeni celesti, aveva la sua importanza per i veggenti celtici che dovevano officiare le cerimonie divinatorie. In cimrico, il veggente veniva denominato *gwawd* (termine che allude al componimento poetico, alla poesia) con lo scopo di indicare l'ispirazione divina che lo animava.

Tale elemento ci consente di supporre che il vate gallico, dopo essere entrato in stato di trance e avere percepito la voce del dio, riproponeva questa esperienza e il messaggio ricevuto per mezzo di una ispirata forma poetica. Analizzando il termine irlandese *fili*, scopriamo che esso significa tanto veggente, quanto poeta e pone l'attenzione sulla condizione di trascendenza che investiva gli uates. La seconda categoria era composta dai bardi (chiamati anch'essi *fili* come i vati) poeti ufficiali, cantori, autori di inni e testi epici. Profondi conoscitori degli alberi genealogici delle famiglie principesche, spettava a essi tenere aggiornati questi preziosi documenti generazionali. Il tirocinio di un bardo irlandese era suddiviso in stadi intermedi. Il corso di studi includeva versificazione, composizione, recitazione di racconti, conoscenza della grammatica, l'*ogham* (conoscenza delle proprietà delle piante), filosofia e diritto. Sette anni di questo apprendistato erano dedicati a studi più specialistici che contemplavano il linguaggio segreto dei poeti, consentendo al bardo di essere nominato *ollamh*. Successivamente poteva accedere alla conoscenza della genealogia e impegnarsi a rendere in forma poetica gli eventi e le leggi volte

a trasformarlo in un dottore di diritto. A un livello maggiormente avanzato i bardi, alla stregua degli uates, erano introdotti alla pratica occulta finalizzata a impossessarsi delle tecniche connesse con gli incantesimi, la divinazione e la pratica della magia. Questi poeti erano estremamente potenti, rispettati e temuti. Tra le leggi che li riguardavano, una consentiva loro di imporre delle sanzioni rituali al re qualora si fosse rifiutato di consegnare il premio al bardo per avere composto un poema ordinatogli dal monarca stesso. In tal caso, come apprendiamo da un antico resoconto, il poeta iniziava un lungo digiuno nel territorio del re, e aveva facoltà di indire un consiglio composto da novanta persone deputate a deliberare in merito alla questione. Se a loro insindacabile parere impedire la prosa (a volte con accenti satirici) del bardo, o ricevere la maledizione del re risultava un duplice crimine, maggiore rispetto all'istanza esposta dal regnante nei riguardi del prosatore, quest'ultimo poteva proseguire l'azione rituale intrapresa.

Una volta emesso il giudizio a suo favore, all'alba, assieme ad altri sei poeti, si recava sulla cima di un colle posto al confine di sette territori. Il volto di ciascuno doveva essere rivolto verso la propria terra, e l'ollamh – detentore del rango più elevato – si posizionava invece di fronte alla terra del regnante. A questo punto, con le schiene rivolte a un biancospino, ognuno, stringendo in mano un sasso da fionda e una spina di questa pianta appartenente alla specie delle rosacee, incominciava a officiare la singolare cerimonia. Mentre il vento spirava da nord, uno a uno intonavano un canto, l'ollamh per primo e poi tutti assieme. In un secondo tempo ognuno doveva posare la pietra e lo spino ai piedi dell'albero dai rami spinosi, le foglie coriacee e i fiorellini bianchi: il sacro biancospino. Se avevano torto, la terra della collina li avrebbe inghiottiti. Se, al contrario, la loro magia era potente, la terra avrebbe inghiottito il re, sua moglie, i suoi figli, i suoi cani e i suoi cavalli.

Non bisogna sottovalutare l'efficacia di queste antiche pratiche, poiché al loro interno erano celati i segreti di un'arte operativa millenaria,

che solo pochi eletti erano in grado di concretare dopo un complesso e severo addestramento. Da quanto esposto appare chiaro che le qualità sciamaniche appartenevano tanto al sacerdote, il sommo druido, quanto al poeta, il bardo. Tale peculiarità, unita a particolari facoltà, prevedeva la possibilità per il sapiente altamente dotato di poteri psichici di essere uno stregone – nel senso sapienziale del termine – e nel medesimo tempo un dio, e di ricongiungersi a una sorta di animalità dotata di un istinto primordiale, un'energia terrigena-vitale, una vigoria fuori dalla norma che erano finalizzate a infondere nuova linfa alla costituzione indebolita dell'essere umano.

I riti celtici, dunque, prevedevano lo svolgersi di cerimonie che avevano lo scopo di far tornare la coscienza allo stato primevo, inglobando nuovamente le caratteristiche – che essa forse arcaicamente aveva posseduto e utilizzato – di animali quali il toro, il cavallo, il cervo, il cinghiale, l'uccello, il gatto e il pesce. La trasmutazione dello sciamano in animale era praticata dai Toltechi, che esternando tangibilmente il corpo lunare o mediatore plastico (corpo astrale), riuscivano ad assumere la forma voluta. Il supporto di certe sostanze psicotrope poteva agire sinergicamente nel corso del rito. Non dobbiamo dimenticare che già in epoca preistorica alcune pozioni allucinogene erano note e anche i druidi sicuramente le conoscevano e le usavano con sapiente maestria. La possibilità da parte del sapiente celtico di manipolare erbe e piante magiche, ci fa presumere che fosse in grado di creare bevande rituali capaci di originare una espansione della coscienza. Tra i reperti più famosi risalenti alla preistoria troviamo la celebre rappresentazione definita in certi casi lo Stregone danzante.

Questo personaggio, eternato sulla superficie della caverna di Trois Frères, nella Francia meridionale, è situato nella parte più profonda della cavità naturale, sopra un'elevata sporgenza di roccia, a più di tre metri dal pavimento della grotta. Si tratta di un uomo che indossa una pelle e una coda d'animale e il suo volto è coperto da un'orrida maschera ornata con corna di cervo. La figura in questione fa pensare sia a una divinità, sia allo stregone della tribù. Una sorta di primo e

senza dubbio divino maestro di magia. Gli stregoni-sciamani preistorici, e dopo di loro i druidi, erano individui rarissimi e possedevano capacità straordinarie: il dono di prevedere il futuro (preveggenza); l'abilità di conoscere eventi che si svolgevano a grandi distanze (chiaroveggenza viaggiante); la possibilità di cadere in stato di trance assumendo una diversa impressionante personalità; la capacità di sdoppiarsi (bilocazione). Le sostanze psicotrope usate e conosciute dagli uomini del Paleolitico superiore erano diverse, per esempio la mescalina, l'alcaloide psicoattivo derivato dal cactus Peyote, oppure la dimetiltriptamina, il principale alcaloide della pozione sacra denominata *ayahuasca*. E ancora l'ibogaina, la psilocibina e LSD. Soffermandoci nuovamente sullo Stregone danzante. Non possiamo non accorgerci della somiglianza che intercorre tra questo e altre raffigurazioni analoghe rinvenute in altre caverne situate in varie parti del mondo. In questi anfratti sono rappresentate cerimonie sciamaniche al centro delle quali appare un personaggio cornuto simile a l'uomo-cervo di Trois Frères, forse si tratta di uno sciamano o di un dio cornuto, come nel caso dello stregone di Frères. Questa effigie indossa una sorta di collare e porta al braccio un braccialetto a forma di serpente. Ebbene, il dio con le sembianze di un cervo è la copia esatta della divinità celtica Cernunnos, il dio venerato dai druidi, come dimostra il ritrovamento di un manufatto in cui quest'ultimo è stato ritratto. Il rilievo in pietra di Cernunnos, di impronta gallo-romana, è stato scoperto a Reims, in Francia, e risale al II secolo a.C. L'archetipo cornuto testimonia di come esso sia stato uno dei primi spiriti animali. Una iscrizione posta vicino al reperto conferma quanto esposto:

> "Cernunnos, il dio Cornuto o il signore di tutti i cervi."

La scultura lo mostra mentre tiene in grembo una borsa colma di monete simboleggiante la sua funzione di dispensatore di beni e di ricchezze, di cacciagione e di prosperità. Presso di lui vi è anche un topo, che ne indica il potere ctonio. Nella terza categoria, infine, troviamo una figura responsabile del servizio al culto. Stiamo par-

lando dell'*antistes templi* – nome utilizzato presso i galli boi italiani – ordinato al suo ministero dagli stessi druidi, conosciuto anche come gutuater (padre della preghiera). Una triplice iscrizione ne delinea l'immagine sacerdotale. La prima è conservata presso la torre della cattedrale di Le-Puy-en-Velay (Haute Loira), e anche se frammentaria accenna a un gutuater che rivestiva contemporaneamente il ruolo di *praefectus coloniae*, di cittadino romano e indicava il figlio con l'appellativo di *flamen*. La seconda iscrizione rinvenuta a Macon (Seine-et-Loire) parla di un gallo che era al contempo *flamen Augusti* e *gutuatros Martis*. La terza scoperta ad Autun cita un gutuater che aveva dedicato questa iscrizione ad Augusto deo Anvallo.

L'importanza di tali ritrovamenti ci fa comprendere che questo sacerdote non era un semplice ufficiale religioso posto a capo di un qualsivoglia luogo consacrato, bensì apparteneva all'Ordine dei flamen e di conseguenza faceva parte dei più alti ambienti sacerdotali. Tuttavia, la sua vera funzione resta ancora oggi oscura, anche se il gutuater di Macon era chiaramente legato al culto del dio Marte. In ambito germanico è contemplato un nome sacerdotale simile a quello del gutuater, il gudja, derivante dal termine *gud*, dio. L'interpretazione che gli viene data è quella di: colui che invoca gli dei. È quindi lecito supporre che Celti e Germani usassero un appellativo comune per indicare una specifica funzione sacerdotale che consisteva nel recitare preghiere e formule durante i sacrifici cultuali. Diodoro Siculo, consultando gli scritti di Poesidonio e in base a una sua ricerca, ci fa sapere che era vietato compiere sacrifici senza un filosofo. Questo particolare ci induce a pensare che il druido preposto al sacrificio poteva essere indicato con il nome di gutuater, il che rafforza la possibilità che le tre categorie sacerdotali erano sinergicamente interagenti. Se così non fosse, la presenza di differenti figure cultuali fa pensare espressamente a un nutrito gruppo di sacerdoti i quali, come nel caso del sacrificio indiano, compivano determinate parti inerenti all'azione sacrificale. Tale considerazione incrementa la possibilità che l'organizzazione sacerdotale dei Galli fosse fortemente strutturata.

Per ciò che concerne le pratiche magiche officiate dai druidi, sono da ricordare quelle relative alla pietra oracolare, che a quanto pare sprigionava arcani poteri e aveva la capacità di stridere nel momento in cui si insediava un nuovo re. Non va dimenticato neppure il portentoso rito legato all'imposizione del nome verso un essere soprannaturale (eggregoro) e tutti gli atti di culto connessi con personaggi mitici quali, per esempio, le Gemelle divine e l'Eroe guerriero. Queste cerimonie si svolgevano prevalentemente nei luoghi sacri, che rappresentavano simbolicamente il centro della Terra e dell'Universo, estremo confine tra il mondo umano e quello soprannaturale.

Nelle credenze magiche e religiose dei Celti predominava l'idea di un Grande Spirito la cui presenza permeava e animava il cosmo e, allo stesso tempo, saturava i luoghi di potere. Qui si attingeva l'essenza divina e ci si immergeva nella sua stessa realtà, popolata da creature misteriose e dalle complesse caratteristiche di cui accenneremo. Gli esseri dell'Aldilà sono alcuni di questi, e venivano chiamati dagli Irlandesi con il nome di *Sidh*, creature che incarnavano una condizione intermedia tra i due mondi. Erano suddivisi in due categorie: quelli di grande lucentezza e quelli opalescenti, illuminati dall'interno (fate, folletti, elfi e spettri del focolare), motivo essenziale dell'arte e del mito dei Celti. I luoghi sacri ai druidi hanno conservato ancora oggi la loro atmosfera sacrale, mistica e magica e la presenza dei Sidh è tuttora percepibile a livello sottile, anche se difficilmente si possono incontrare in maniera tangibile a causa dell'impurità del mondo. I druidi erano intermediari tra le due realtà e il loro contatto con gli esseri fatati era reale, non presunto.

Con l'avvento del Cristianesimo questi spiriti tutelari incominciarono a decrescere, sia nella sostanza sia nella forma, e si tramutarono, come riportato, nelle fate e nei folletti del folclore. Frammenti di tale concezione spirituale, religiosa e magica sono presenti in alcuni reperti archeologici scoperti a Ralagan, nella

Contea di Cavan, in Irlanda. Si tratta di una serie di teste dalla forma fallica, scolpite nel legno e di qualche figura votiva lignea rinvenute nel santuario di Sequana, vicino a Saint-Seine-l'Abbaye, Costa d'Oro in Francia. Tali ritrovamenti presentano delle interessanti similitudini con altre figure trovate nel vasto territorio sul quale erano disseminate le tribù celtiche.

I reperti francesi appartenenti al santuario di Sequana furono rinvenuti nel 1964, durante gli scavi compiuti nei pressi di uno stagno, vicino alla sorgente della Senna. I pezzi erano circa duecento e le statuine in buona parte erano integre. Depositati sul luogo approssimativamente nel I secolo d.C., i simulacri provengono quasi certamente da un santuario più antico eretto nel medesimo posto. Le immagini sacre rappresentano una divinità, anche se qualche studioso vi intravede l'immagine dello stesso fedele che rendeva omaggio al dio.
Si è pensato che lo scultore dell'immagine sacra considerasse importante, ai fini religiosi e magici, non semplicemente la forma dell'oggetto ma anche il materiale con il quale veniva realizzata (in genere legno o pietra). Proprio per tale ragione l'artista cercava di lasciare la materia scultorea il più possibile grezza, quasi a voler rimarcare l'intimo senso di rispetto e di venerazione per la sua composizione e le sue caratteristiche. A guardia dei luoghi di potere, delle particolari influenze di matrice positiva che da essi si promanavano, degli effluvi, delle qualità dell'aria e dell'acqua, delle proprietà dei minerali e dei siti stessi vi erano poi alcuni spiriti. Ogni luogo sacro aveva il suo spirito guardiano che vegliava e curava il santuario naturale celebrando riti quotidiani con adeguate cerimonie, e poteva materializzarsi in sembianza di gatto, uccello o in qualunque forma piacesse all'archetipo femmineo, la Dea Madre che era alla base della cultualità celtica e sotto la cui egida gli spiriti erano posti. Potevano persino sostanziarsi nei panni di una strega ripugnante o di un essere splendente, questo dipendeva dalle circostanze e dall'indole dell'intruso o del visitatore che si addentrava nei boschi sacrali.

❊ Lug, il Grande Sciamano

Tra i Celti che detenevano la carica di sciamano e facevano parte della schiera dei sessantanove celesti, uno, il più importante, è passato alla storia divenendo immortale. Fu lui a dare il nome a Lione, Liegnitz e Leida.
Figura che oscilla tra realtà e mito, nelle saghe irlandesi viene celebrato come l'incarnazione del nobile guerriero. Al suo equipaggiamento appartenevano un elmo aureo e una corazza egualmente d'oro. Indossava una mantella verde, una camicia di seta sulla candida pelle e calzava sandali d'oro. Al pari dei compagni celti amava gli ornamenti e, stando a quanto riferisce Ammiano Marcellino, l'estrema pulizia. Il suo nome era Lug e non si trattava di un semplice combattente coraggioso e audace, di un guerriero marziale, bensì di un mago che padroneggiava tutte le arti occulte e non. Suonava l'arpa in maniera virtuosa, componeva poesie ispirate, costruiva case, forgiava il ferro con maestria ed era in grado di vincere le battaglie per mezzo dei suoi poteri magici. Un re irlandese che lo aveva incaricato di organizzare le sue guerre lo custodiva come il suo bene più prezioso. Lo lasciava libero di preparare piani strategici mirati a conseguire la vittoria, ma gli impediva di recarsi in prima linea per timore che Lug perdesse la vita. Nondimeno, un giorno riuscì a sfuggire alla sorveglianza del monarca e si insinuò nel campo di battaglia. Durante il combattimento, zoppicando e mormorando formule magiche, la falda del cappello – indossato per non essere riconosciuto – tirata su un occhio, si mise a girare tutto attorno ai contendenti. Purtroppo non riuscì a impedire che il re che lo aveva ingaggiato rimanesse in vita, ma per quanto riguardava gli altri guerrieri caduti in battaglia, fu in grado di resuscitarli dopo averli immersi in una magica fonte. Preso dall'ira, decise di sfidare personalmente a duello Balor, il capo dell'esercito nemico, che gli rivolse queste parole:

> "Solleva la mia palpebra, affinché possa vedere il millantatore che mi molesta."

Per tutta risposta Lug gli scagliò contro una pietra con tale potenza che questa gli traversò l'occhio e fuoriuscì dalla nuca. E Balor, il gigante dalle proporzioni colossali – il quale, come riportato dal mito, era il nonno di Lug – stramazzò a terra. Per fare perire il gigante si sarebbe potuto servire di numerose armi e non solo della sua fionda. Il suo arsenale, al pari di un dio quale egli incarnava, era notevolmente fornito: giavellotti incantati, incantesimi e altre risorse di matrice occulta. I suoi messaggeri erano – come nel caso del dio solare Mitra – i corvi che lo seguivano ovunque e si posavano sulle sue spalle per sussurrargli i loro messaggi. Quando fondò la città di Lione si racconta che un gran numero di corvi neri discese dal cielo e volò vicino a lui. L'insieme di tali elementi conducono ad alcune considerazioni di ordine simbolico che forniscono un quadro singolare su questo eroe dall'armatura d'oro scintillante. Egli è accompagnato da corvi, zoppica, nasconde un occhio quando vuole mantenere l'anonimato e uccide in duello il nonno. Ciò induce a pensare che Lug, in realtà, fosse una divinità più nota: Wotan. Anche lui era circondato da corvi, possedeva una lancia infallibile e scoprì le rune acquistando in tal modo forze magiche. Anch'egli celava le vuote cavità degli occhi sotto il bordo di un cappello a cencio e, inoltre, era un cavallerizzo provetto e un invincibile guerriero che combatteva i giganti.

Tali concatenazioni ci confermano la vera identità di Lug, Wotan appunto. Quest'ultimo, come narrato dalla mitologia dei nord-germani, fu assunto nel Walhalla con il nome di Odino e secondo i mitologi più accreditati era il Grande Sciamano. Nove notti il grande Odino rimase appeso all'Albero del Mondo o Albero Cosmico, l'Yggdrasil, il sacro frassino universale costituito da tre radici. Questa prova iniziatica alludeva alla morte e alla resurrezione del dio. Il sacrificio di Odino è riportato in uno scritto appartenente alla tradizione, l'*Havamal* (strofe 138-140), in cui si legge:

> "Io so che da un albero al vento pendetti, / per nove intere notti, / da una lancia ferito e sacrificato a Odino, / io a me stesso, / su quell'albero che

> nessuno conosce / dove dalle radici s'innalzi. / Pane nessuno mi dette, né corni / per bere; / io in basso guardai: / trassi le Rune, dolenti le presi: / e ricaddi di là."

Alle radici del mitico albero gli dèi si riunivano, come avveniva sulla cima dell'Olimpo dove dimoravano le divinità del Pantheon greco. Esso rappresenta l'*Axis Mundi*, un luogo sospeso tra Cielo e Terra, punto d'incontro dei tre mondi: celeste, terrestre e infero. Si narra anche che Odino, per conoscere e dominare gli arcani misteri della vita e della morte, fosse riuscito a bere il sacro idromele – bevanda che conferiva conoscenza e immortalità – dal calderone ribollente del dio Mimer. Il prezzo pagato dal Grande Sciamano per questa impresa fu la perdita di un occhio.

❊ Idromele, la sacra bevanda degli dèi

Allo scopo di approfondire questo tema, è bene soffermarci sul mito legato alla bevanda mistico-iniziatica contenuta nel calderone di Mimer, ripercorrendo la storia dell'idromele, la pozione sacra, e le fasi relative alla sua lavorazione. Questa bevanda inebriante, a base di acqua e miele fermentato, risale ai primordi dell'umanità ed è comune a tutti i popoli di ceppo indogermanico. Tuttavia, già gli Egizi, i Greci e i Romani producevano idromele 2000-2800 anni fa. In ogni caso si sa che veniva prodotto anche in Inghilterra, al tempo dell'invasione romana. Nell'antica Grecia si utilizzava ritualmente una bevanda a base di miele e di acqua che veniva offerta alla dea dell'Oltretomba, Proserpina (divinità di cui parla anche Lucio Apuleio nel suo *Asino d'Oro* quando descrive l'iniziazione di Iside). Il suo nome era *melikraton*. Era collegata al culto dei morti e ingerita nel corso di un rito propiziatorio. Similmente all'idromele, questa miscela serviva per fare insorgere una condizione estatica che consentiva di operare un mutamento di coscienza (allocoscienza), il quale faceva accedere alle dimensioni sopranormali della realtà e del mondo degli archetipi.

Nell'ambito dei Misteri Eleusini (o Misteri di Eleusi, dedicati a Demetra e Persefone), in maniera analoga troviamo una bevanda iniziatica e misterica, il *kikeon* le cui componenti note sono l'orzo, la menta e l'acqua. In realtà, come si legge in un articolo dell'amico Pier Luca Pierini, apparso sul numero 2 di *Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana* (Editrice Rebis, Viareggio, 2006), alcuni studiosi hanno formulato delle interessanti ipotesi a riguardo. Tra questi Robert Graves, Kàroli Kerèni, Gordon Wasson, Carl Ruck e il celebre ricercatore Albert Hofmann. A loro giudizio, nella bevanda era stata aggiunta una sostanza psicoattiva che avrebbe permesso ai sacerdoti di controllare e guidare un numero sorprendente di iniziati, seguendo tempi e dinamiche di un rituale specifico in cui era previsto l'insorgere di una condizione estatica e visionaria (che conferisce il potere di vedere). Anche l'idromele consentiva di operare dei mutamenti dello stato di coscienza normale per fare emergere uno stato altro.
Il leggendario soma del Rigveda, egualmente, conferiva una sorta di estasi e rendeva, come le altre bevande mistiche, simili agli dèi. Tale peculiarità spiega il senso di tante leggende diffuse in tutta l'area scandinava, sorte attorno al sacro Idromele. Il mito ci informa che Odino, padre degli dèi, riuscì a impadronirsi del met (l'idromele) sottraendolo ai giganti, bucando la montagna e trasformandosi in un primo momento in serpente e successivamente in aquila. Dopo avere raggiunto il nascondiglio, Odino sedusse la figlia del gigante, colei che custodiva la bevanda sacra. In precedenza, il dio si era recato da un Ase sapiente, possessore del pozzo che conteneva ogni saggezza, Mimer, il quale acconsentì che Odino vi attingesse, ma in cambio chiese un occhio del dio.

Il pozzo naturalmente simboleggiava il calderone colmo di idromele dal quale Odino, come già spiegato, aveva bevuto acquisendo sapienza e immortalità. Altre leggende narrano le vicende legate alla nascita di questa bevanda conosciuta come nettare degli dèi. Nell'Edda (Hàvamal strofe 104-110 e Snorri 83-85) si racconta che nel luogo dove risiedevano gli Asi e i Vani, eterni nemici, viene

stretto un patto. Le due fazioni, per consolidare l'accordo, sputano nel sacro calderone dando vita con la loro saliva all'uomo Kevasir. In seguito, due nani uccidono Kevasir e mescolano il suo sangue con il miele ottenendo in tal modo il met, la bevanda che dona la saggezza. In un testo risalente al 1669, editato in Inghilterra, dal titolo Studio dell'eminente dotto Sir Kenelme Digibie, vengono descritte le fasi salienti per la produzione dell'idromele:

> "Prendere una dose di miele e tre dosi di acqua, lasciare bollire fino a che una dose evapori, nel frattempo si deve schiumare bene. Si può a piacere, aggiungere spezie, come chiodi di garofano o zenzero, da aggiungere prima che la mistura cominci a bollire. Alcuni vi aggiungono del lievito di birra o di pane per farlo crescere, ma questo non è assolutamente necessario, e meno ancora lo è esporre tutto al Sole. Si può conservare l'idromele in una botte, ma bisogna attendere che il liquido diventi chiaro. Per ogni botte di idromele, aggiungere una libbra di luppolo senza foglie, come quello usato per la birra. Quando si mette l'idromele nella botte, è necessario lasciare uno spazio di circa mezzo piede così che abbia spazio per crescere, poi va lasciato sei settimane socchiuso, poi si può imbottigliare."

Le proprietà occulte, mistiche, magiche e sapienziali dell'idromele, come appare chiaro vanno al di là della semplice ricetta e risiedono nell'essenza del mito e delle sue valenze iniziatiche.

❊ Magia tempestaria, il potere arcano dei druidi

Il dominio degli elementi atmosferici e i riti volti a influenzare il tempo, affondano le loro radici in un'epoca lontanissima. Tracce di questa rituaria le rinveniamo nelle processioni religiose, di matrice cattolica, denominate *rogationes* e finalizzate a intervenire sulle condizioni climatiche; per esempio quando perdurano lunghi periodi di siccità. In ambito mistico-religioso, tali pratiche sono state assorbite dai remoti culti pagani e dalle cerimonie magiche connesse con questa branca del *corpus* occulto-ermetico che ne espletava la funzione cultuale. Una forma di ritualità che riconduce

alla sapienza druidica. Nelle antiche saghe irlandesi, infatti, viene evidenziata la figura del Corrguinech e la sua arte, la sua magia definita *corrguine*. Questi druidi erano tanto potenti da fare in modo che una fitta nebbia calasse sul territorio, o che una tempesta distruggesse o disperdesse i nemici.

Questi fenomeni sono riportati negli scritti irlandesi che parlano della magia operata dai sapienti delle querce. La capacità di imbrigliare le forze della natura è largamente dimostrata non solo nei racconti storici irlandesi, ma anche in altre fonti documentali di matrice analoga. Nelle pagine di tali resoconti è scritto che il druido di Laoghaire riuscì a causare un oscuramento e consistenti nevicate per respingere il nemico. Si narra anche di quando Brichàn, il capo dei druidi del re dei Pitti, Bruide, scatenò una tremenda tempesta allo scopo di evitare che i nemici attraversassero il lago di Loch Ness. Anche il druido Mug Ruith o Mag Ruith (il mago delle ruote: *Magus Rotarum*), era dotato di poteri stupefacenti e a riguardo si racconta che riuscì a prosciugare tutte le sorgenti assetando in tal modo le orde nemiche. In un secondo momento, rinveniva acqua per il suo popolo lanciando in aria una freccia la quale, una volta raggiunto il suolo, dava vita alla nascita di un ruscello.

La nebbia magica da noi descritta veniva generata per mezzo di un potente incantamento, era chiamata *ceo druidechta* e il rito magico finalizzato a sostanziarla era il *glàm dichem*, una sorta di maledizione celtica che interagiva con le forze della natura. Anche il *celtchair dhichlethi*, il mantello che conferiva l'invisibilità, rientrava nella magia druidica ed era composto di nebbia o di oscurità. La magia degli elementi veniva provocata servendosi in alcuni casi della *slat an draoichta* (la verga del druido). Un ramo sul quale si appendevano dei minuscoli campanelli tintinnanti, simile a quella dei bardi (solitamente un ramo di melo dotato di campanelli d'argento). Ai druidi si attribuiva, come menzionato, il potere di trasmutazione che gli consentiva di cambiare aspetto e assumere qualunque forma voluta.

A riguardo si racconta che il druido Fair Fidail, per riuscire a portare via con sé una vergine assunse le sembianze di una donna. I druidi potevano intervenire non solo sul loro aspetto, ma anche su quello delle altre persone trasformandole in animali. Il druido e anche il bardo, ascoltando il cinguettio di un uccello, analizzando le orme lasciate dagli animali e lanciando bastoni di legno di tasso; erano in grado di pronunciare vaticini. Il sapiente celtico, inoltre, poteva indicare alla comunità quale erano i giorni propizi e quelli nefasti, utili per intraprendere imprese o al contrario per astenersene.

❊ La scuola druidica

Per poter officiare i riti connessi con la magia tempestaria, oltre a una profonda predisposizione era necessario perfezionarsi presso una scuola dove apprendere la difficile arte di operare magicamente, la cui durata si aggirava intorno ai venti anni. Gli insegnamenti ricevuti dovevano rimanere in forma orale, per un preciso divieto di affidare alla scrittura le regole e le formule del *corpus* dottrinale druidico. Ciò si spiega con il timore di vedere profanato il cuore della ritualità e delle pratiche che non dovevano cadere in mani sbagliate. Da queste accademie uscivano personaggi di rilievo e alti dignitari. Oltre alla magia, qui si studiava anche la filosofia naturale e la scienza naturale, quindi la natura dell'universo fisico e i suoi rapporti con il genere umano. Si è molto parlato della filosofia morale dei druidi e del loro rapporto con la natura. Possiamo affermare in proposito che l'adorazione degli dèi e l'armonia con le forze naturali erano al centro di tale assunto. Secondo i druidi, la morte e il dolore non rappresentavano un evento negativo, ma erano parte di un piano divino, mentre l'unico male era la debolezza morale. I sacerdoti celti erano interessati alla verità, elemento primario dell'insegnamento impartito, denominata *Ain Fhìrinne in aghaidh ant Saoil* (la verità opposta al mondo). In un testamento compilato da un giudice druidico, il celebre Morann Mac Cairbre, è scritto:

"Che egli esalti la verità, essa lo esalterà. Che egli dia forza alla verità, essa gli darà forza. Che egli difenda la verità, essa lo difenderà. Che egli innalzi la verità, essa lo innalzerà. Perché fino a quando difenderà la verità, non gli mancherà il bene, e la sua regola non morirà. Perché per mezzo della verità del sovrano le grandi tribù sono governate. Per mezzo della verità del sovrano le gravi calamità vengono allontanate dagli uomini. Per mezzo della verità del sovrano i potenti eserciti degli invasori vengono respinti in territorio nemico. Per mezzo della verità del sovrano ogni legge è gloriosa e ogni vaso pieno delle sue terre. Per mezzo della verità del sovrano la Terra tutta è fertile e ogni bambino nato è degno. Per mezzo della verità del sovrano c'è abbondanza di alto grano."

Diodoro Siculo attribuiva ai druidi facoltà eccezionali e scriveva che essi erano esperti di cose divine. Tra queste vi era la comunicazione con gli dèi espletata utilizzando la lingua dei Celesti. A volte i druidi si gettavano nel mezzo della battaglia per incitare o frenare le truppe. Sprezzanti del pericolo intervenivano con coraggio e determinazione quasi stessero domando delle belve feroci. Cesare, parlando dei druidi, tratteggia alcune loro mansioni spettanti dall'autorità di cui erano investiti:

"In quasi tutte le controversie sia pubbliche che private, sono i sacerdoti a decidere. Sono loro a stabilire pene o premi quando sia stato commesso un crimine o un assassinio, o quando sia sorta una contesa per l'eredità o i confini. E se un privato o un popolo non si piega alla loro decisione, li escludono dai sacrifici."

I sacerdoti celtici, al di là di queste funzioni che denotano una forte influenza pubblica, detenevano un ruolo determinante quali custodi di una tradizione iniziatica remotissima. Spettava ai druidi, infatti, preservare il patrimonio sapienziale e cultuale dei Celti utilizzando un metodo particolarissimo, volto a memorizzare in maniera permanente le conoscenze che i maestri avevano tramandato dalla notte dei tempi.
Questo metodo di memorizzazione si basava sul tradizionale alfabeto ogham (o Ogam). Con tale alfabeto – appartenente alla mentalità primitiva – pensavano di essere riusciti a imprigionare le forze della natura.

Diffuso nell'Irlanda del Sud e nella Scandinavia, le sue origini rimangono tuttora oscure. Luciano di Samosata (II secolo d.C.), scrittore e sofista greco, ci ha lasciato una narrazione scritta concernente la storia di un vecchio avvolto in una pelle di leone, con piccole catene d'oro appese alla lingua, che incarnava Ogmios, la divinità dalla quale era scaturito l'alfabeto ogham. Si tratta dell'unico riferimento a questo dio celtico della conoscenza e del giudizio. Le prime tre lettere dell'antico alfabeto irlandese delle piante, Beth-Luis-Nion, corrispondevano alla betulla, al sorbo selvatico e al frassino. Questo conciso metodo orale, che aveva lo scopo di mandare a memoria una vasta serie di conoscenze, era utile nella cura con le erbe e in altre pratiche magiche di vario ordine e tipologia.

❊ Il calendario celtico degli alberi

L'alfabeto ogham, sistema di conoscenza iniziatica dei Celti, celava interessanti elementi di ordine simbolico. Naturalmente i druidi non ignoravano la scrittura, ma questa era strettamente legata alla magia, se così si può dire, e quindi veniva utilizzata solamente in casi specifici. I Celti quindi, prima dell'avvento dell'alfabeto latino, possedevano un genere di scrittura piuttosto originale, gli ogham appunto, i cui resti sono documentati attorno ai secoli VI-VII. Lo testimonia in qualche modo il calendario degli alberi nel quale era fissata una tavola di corrispondenze costituita da quattro serie ben distinte: alberi, lettere, mesi dell'anno, divinità.
L'alfabeto oghamico (o ogamico) era formato in pratica da lettere i cui tratti potevano essere obliqui, diritti o trasversali. Le uniche fonti documentali giunte fino a noi, che accreditano tale sistema, sono quelle incise sulla pietra – tra l'Irlanda, il Galles e la Scozia se ne contano almeno trecento – ma quasi tutti i testi celtici parlano di ogham incisi sul legno (di tasso o di nocciolo). Secondo il parere di alcuni studiosi questo metodo di scrittura criptata si basava sui tratti dell'alfabeto pelasgico, del quale ci giungono notizie da Aristotele

che evidenzia la sua composizione: tredici consonanti e cinque vocali, le medesime lettere che rinveniamo nell'ogham.
Secondo la tradizione celtica questi segni rientravano sotto la competenza del dio-signore dei legami Ogme, che era anche il dio dell'eloquenza. ogham deriva da Ogma, che fu il primo inventore dell'alfabeto, in armonia con il suono quidam. Questo sistema, che non era identificabile solo come un mezzo di scrittura ma anche e soprattutto come un complesso metodo sapienziale e iniziatico, era posto, come spiegato, sotto l'egida del dio Ogmios. Analizziamo più da vicino l'alfabeto degli alberi, strutturato sui tredici mesi dell'anno lunare, di 28 giorni ciascuno. L'alfabeto o calendario è collegato a 13 consonanti i cui nomi sono ancora presenti nell'alfabeto irlandese dedicato ai nomi degli alberi. Vediamolo insieme.

La betulla / Bhet (24 dicembre-20 gennaio)
Presso i latini la betulla era considerata l'albero dei Galli ed era la pianta sacra agli sciamani. Non tutti sono al corrente del fatto che i fasci romani – simbolo assunto in seguito dal fascismo – erano composti da verghe di betulla. Emblema di rinascita spirituale, segna nel calendario il solstizio d'inverno.

Il sorbo / Luis (21 gennaio-17 febbraio)
Per i Celti e i Germani era un albero sacro al quale venivano imputati poteri taumaturgici e protettivi che contrastavano e sconfiggevano i demoni e gli spiriti malvagi. Non a caso i druidi utilizzavano bacchette di legno di sorbo lanciandole su pelli di toro con lo scopo di divinare, profetare e trarre auspici. Seguendo i dettami della tradizione popolare apprendiamo che il sorbo protegge la casa tanto dai fulmini quanto dai sortilegi.

Il frassino / Nion (18 febbraio-17 marzo)
Questo albero ci riporta subitaneamente alla memoria il noto fras-

sino Yggdrasil, l'asse del mondo e il dio Odino, che rimase appeso per nove notti ai suoi rami. In Grecia era sacro al dio Poseidone, il dio delle tempeste e dei terremoti. Non a caso i Celti lo veneravano anche per la sua capacità di attirare i fulmini. A conferma di tale credenza, nel calendario celtico degli alberi rappresenta il terzo mese, quello in cui si scatenano i primi temporali contraddistinti da piogge abbondanti. Anticamente era consuetudine bruciare dei piccoli pezzi di legno di frassino e conservarne le ceneri. In seguito, venivano sparse davanti l'uscio di casa con l'intento di preservarla dalle avversità e per propiziarsi la buona sorte.

L'ontano / Fearn (18 marzo-14 aprile)

Si tratta di un albero che vanta una genesi particolare, visto che rinasce nel periodo autunnale quando gli altri alberi perdono il loro fogliame. Non è tutto. Il suo legno, se immerso in acqua non marcisce, ma diviene inalterabile. Peculiarità questa che non è sfuggita alle popolazioni antiche che se ne servivano per costruire palafitte e fondamenta (gran parte della città di Venezia poggia su enormi travi di ontano). La sua singolare incorruttibilità simboleggia da sempre l'immortalità e nell'*Odissea* omerica viene considerato assieme al pioppo bianco e al cipresso uno degli alberi della resurrezione.

Il salice / Saile (15 aprile-12 maggio)

Circonfuso di magia, è un albero dotato di poteri straordinari, connesso con la dea lunare Ecate che presiedeva alla magia acquea e alle pratiche isidee (lunari). Nella mitologia troviamo anche la ninfa Elice, il cui nome equivale al salice, la quale era preposta a favorire le cerimonie mirate a ottenere la pioggia, come del resto la stessa Ecate che dispensava la rugiada e l'umidità tra i campi. È interessante notare che nel calendario, durante il quinto mese che cade il 23 aprile, si celebrava un tempo – in alcune regioni d'Europa – la festa della primavera, denominata anche festa di Giorgio il Verde. Attualmente questa data è legata alla festa di san Giorgio, il

cavaliere che trafisse il drago. Questa figura, un eroe solare, trafigge in realtà le correnti volgari legate alla natura inferiore e pesante dell'uomo, alle sue passioni non controllate e dirette.
Nella festa di primavera il protagonista assoluto era per l'appunto il salice.

Il biancospino / Hath (13 maggio-9 giugno)
Secondo il mito questo albero è governato da Maia e da Ermes. Maia, figlia di Atlante e di Pleione o di Etra, una delle Pleiadi, fu resa da Zeus madre del dio Ermes. I Romani la veneravano con il nome di Maiesta, compagna di Vulcano e annunciatrice della primavera, di qui il termine Maius che significa maggio, il mese che nel Medioevo era incarnato proprio dal biancospino. Maya viene considerata in India la Dea-Madre sorta dalla divinità primigenia, madre della Trimurti e del dio dell'amore Kamadewa. Il suo nome indica anche l'illusione e il dominio delle forze lunari che originano caos e confusione.
Una leggenda vuole che Giuseppe d'Arimatea, dopo avere raccolto il sangue di Gesù in una coppa (il Graal), si recò in Britannia e una volta giunto in questa magica terra, a Glastonbury per la precisione, piantò il suo bastone nel terreno e da questo fiorì un biancospino. La tradizione magica, infine, sancisce che questo arbusto sia particolarmente efficace contro le pratiche occulte negative, gli incantamenti operati dalle streghe che seguono la corrente oscura.

La quercia / Duir (19 giugno-7 luglio)
Il periodo di tempo al quale è legata la quercia è stato da sempre considerato sacro a questo albero imponente, che fin dalla più remota antichità veniva venerato sacramentalmente. Il 24 giugno, festa dedicata ai Fuochi di San Giovanni, la notte del solstizio, i druidi raccoglievano il magico vischio che in questo periodo cresce in abbondanza sulla corteccia. Per i Greci la quercia era una pianta oracolare, sacra al sommo Zeus, analogicamente connessa con Giove.

Come attesta la tradizione magica era in sintonia con il Sole, simbolo di potere, rinascita, luminosità e saggezza.

L'agrifoglio / Tinne (8 luglio-4 agosto)
I frutti dal cromatismo rosso vivo di questo albero, che maturano in pieno inverno, rafforzano le valenze di ordine metafisico espresse dall'agrifoglio il quale simboleggia la forza interiore, la persistenza della vita ed è apportatore di rinascita, buon augurio e ottimi auspici. Nel Medioevo – nei paesi nordici – era costume appendere dei rametti di questo arbusto davanti alle soglie delle case con lo scopo di scongiurare e bandire le avversità.

Il nocciolo / Coll (5 agosto-1 settembre)
Il nocciolo è il rappresentante del nono mese di questo calendario, non a caso i suoi frutti maturano proprio in questo periodo. È interessante sapere che per i Celti la nocciola (intesa come frutto), era un simbolo di saggezza interiore e mangiarne voleva dire acquisire conoscenza delle arti (da intendersi nel senso più ampio e anche sotto l'aspetto occulto) e delle scienze.
Non è assolutamente casuale che nel contesto magico l'albero venga posto sotto l'egida di Mercurio, signore delle arti e della scrittura (Ermes-Toth, dio egizio del linguaggio orale e scritto, e della creatività in ogni branca artistica). I sacerdoti celtici si servivano di tavolette di legno di nocciolo per incidervi i loro incantesimi e anche per le pratiche divinatorie.

La vigna / Muin (2 settembre-29 settembre)
Settembre è il mese dedicato alla vite e alla vendemmia. Arbusto sacro a Bacco (e a Dioniso, altro aspetto della deità bacchica), il dio che dona la bevanda mistica volta a conferire l'ebbrezza rituale, consentendo di entrare in uno stato altro. Con l'avvento del Cristianesimo la bevanda ricavata dall'uva viene utilizzata a livello

cultuale nel momento più significativo della liturgia, al culmine della messa. La vigna e il vino, dunque, sono imprescindibilmente legati al sangue (allegoria di ordine iniziatico connessa con il Santo Graal) e da tempi immemori sono parte integrante della storia dell'uomo e delle religioni a esso corrispondenti.

L'edera / Gort (30 settembre-27 ottobre)

Le connotazioni allegoriche legate all'edera sono molteplici, ma alcune risultano particolarmente ricche di significati, per esempio quelli connessi con la sua capacità di attecchire ovunque e di avvinghiarsi ai muri in maniera quasi morbosa e tenace. Tale peculiarità la pone simbolicamente in relazione con gli amori passionali, legami forti che avvincono totalmente. Per questa ragione nell'antica Grecia era sacra a Dioniso. In epoca medievale veniva considerata uno degli emblemi del tempo, probabilmente a causa del suo andamento rampicante, o forse per la sua azione penetrante portata avanti dalle sue radici che riescono a sgretolare i muri e i porticati sui quali si inerpica. Vegetale consacrato alla dea Venere, l'edera racchiude in sé una valenza negativa connessa con le sue peculiarità venefiche che la indicano anche come l'erba delle streghe.

Il tiglio / Peith (28 ottobre-24 novembre)

Anticamente il tiglio era considerato un albero oracolare, mentre nei paesi nordici veniva identificato con la giustizia. Le sue connotazioni sacrali erano ben note agli sciamani Enarei, i quali, dopo avere tagliato parti della corteccia in tre strisce, le arrotolavano e srotolavano attorno alle dita con l'intenzione di trarre responsi profetici. La sua vita è lunghissima: 2000 anni e oltre.

Il sambuco / Ruis (25 novembre-22 dicembre)

Il sambuco segna il tredicesimo e ultimo mese. Si racconta (e a quanto pare una certa tradizione sembra confermarlo), che dal

suo legno svuotato del midollo si può ricavare la bacchetta del comando (verga magica), oppure un flauto magico capace con le sue note di annullare gli effetti nefasti prodotti dagli incantesimi e dalle malie delle fattucchiere.
Il sambuco è associato alla sfera mercuriale. Per tale motivo la bacchetta fabbricata con il suo legno è efficace nelle opere finalizzate a ottenere successo negli affari, negli studi, nel commercio, nella pubblicazione di libri e nei viaggi. Si narra, inoltre, che nel XVII secolo gli stregoni (o presunti tali) fossero terrorizzati all'idea di poter essere percossi con un bastone di sambuco.

Il tasso / Idho (23 dicembre)

Questa data è associata al tasso, denominato anche l'albero della morte. Un tempo lontano era al centro di un misterioso culto pagano. Per secoli dal suo legno sono state ricavate armi: frecce, lance e picche (lunghe aste alla cui sommità era posta una punta di ferro liscia, usate un tempo dalle fanterie). Gli antichi Romani avevano consacrato il tasso alla dea lunare Ecate e alle Erinni (Furie), divinità infere.

L'abete rosso / Ailm (24 dicembre)

L'abete (o albero del parto) incarna perfettamente le valenze simboliche legate alla festività del Natale, non solo quelle tradizionalmente associate alla religione cattolica ma anche quelle collegate a riti e culti pagani. Anticamente, in Grecia, era dedicato alla dea Artemide, divinità connessa con i riti di fecondità. Nel Nord Europa, l'abete era considerato l'albero della nascita e per tale ragione connesso con il primo giorno dell'anno nel quale veniva al mondo il Bambino Divino: il Sole.

La ginestra / Onn (Equinozio di primavera)

La data equinoziale in questione è legata a questo arbusto appartenente alla famiglia delle leguminose. In passato veniva indicato

come l'albero delle streghe, visto che le scope di cui si servivano per i viaggi astrali e i loro incantesimi erano costituite da fasci di ginestra (o di erica).

Il pioppo bianco / Eadha (Equinozio d'autunno)

Assegnato all'equinozio d'autunno, il pioppo bianco veniva associato dagli antichi alla sopravvivenza dopo la morte e simboleggiava la continuità, l'eterno ciclico divenire. In base a una antica tradizione bretone, ai piedi di questi alberi si celano dei tesori. Per riuscire a scovarli è necessario recarsi presso l'arbusto il venerdì notte e attendere che un raggio di Luna illumini il punto esatto nel quale sono custoditi.

L'erica / Ura (Solstizio d'estate)

L'erica chiude l'anno Ogham ed è la pianta tradizionale della Scozia. Utilizzata anche dalle streghe, possiede virtù benefiche che allontanano il malocchio e le negatività in genere. Nota ai Greci, era posta sotto l'egida di Venere.

Dopo avere scoperto assieme il calendario celtico, forniamo di seguito lo schema che il poeta Robert Graves ha realizzato tenendo conto di ciascuna delle 13 consonanti presenti nell'alfabeto irlandese dei nomi d'albero.

CALENDARIO OGHAM

BETH	betulla	24/12-20/01
LUIS	sorbo	21/01-17/02
NION	frassino	18/02-17/03
FEARN	ontano	18/03-14/04
SAILE	salice	15/04-12/05
HATH	biancospino	13/05-09/06
DUIR	quercia	10/06-07/07
TINNE	agrifoglio	08/07-04/08
COLL	nocciolo	05/08-01/09
MUIN	vigna	02/09-29/09
GORT	edera	30/09-27/10
PEITH	tiglio	28/10-24/11
RUIS	sambuco	25/11-22/12
IDHO	tasso	23/12
AILM	abete rosso	24/12
ONN	ginestra	equinozio di primavera
EADHA	pioppo bianco	equinozio d’autunno
URA	erica	solstizio d’estate

Le druide e il culto della Dea Madre

La tradizione celtica menziona l'esistenza di alcune donne dedite al druidismo conosciute come le Bandruaid, Banfhlaith oppure Banfhilìd. Le druide erano le custodi del fuoco sacro (in analogia con le vestali di Roma) e il loro operato è descritto in un documento, il *Dinnsenchus*, di Rennes. Queste sacerdotesse e indovine celtiche erano versate nella magia tempestaria e la loro presenza si spiega con il culto di numerose divinità originariamente femminili, e servite da donne intrise della cultura tribale. Successivamente le loro funzioni rituali passarono agli uomini che diedero vita alla grande casta sacerdotale. Tuttavia, la cultualità femminile sopravvisse e le donne proseguirono, in maniera sporadica, a servire le dee celtiche. Un esempio ci viene offerto dall'Artemide Galata (riconducibile all'Afrodite di Efeso dalle molte mammelle, connessa con i riti di fertilità), o dalla dea della Gallia e di conseguenza delle donne che si occupavano del loro culto. Alle sacerdotesse di Carnac era affidato il fuoco sacro della festa solare di Beli (dio solare celtico riconducibile a Belenos), a conferma dell'importante ruolo che rivestivano. Il geografo latino del I secolo d.C., Pomponio Mela, parlava delle sacerdotesse druidiche dell'isola di Sena (oggi Sein), al largo dell'Armorica, in grado di sconvolgere le acque marine con i loro canti, trasformarsi in animali, curare le malattie più insidiose e predire il futuro ai loro visitatori. Sull'abilità di certe druide nel predire il futuro esistono testimonianze provenienti da fonte romana: imperatori quali Alessandro Severo, Aureliano, Diocleziano si rivolsero alle sapienti galliche e celtiche per conoscere

la propria sorte. Mela scriveva che le custodi di questo santuario erano nove vergini che avevano fatto voto di castità perpetua. Il loro nome viene indicato nei manoscritti come Barrigeneae, Galli senae o Gallicenae. In alcune iscrizioni gallo-romane si parla delle *matronae*, che rappresentano i tre aspetti della madre presente nella letteratura e nell'arte celtiche. Raffigurata su un cavallo, nella iconografia popolare fu l'antenata storica della celebre Lady Godiva. La Dea Madre è benefica, ma come in tutte le espressioni cultuali femminee racchiude anche altri aspetti, alcuni di questi più crudeli. Essa incarna a livello simbolico la Luna e il suo misterioso potere sulle acque soggette alla marea e sul flusso periodico connesso con il sangue mestruale.
La Luna, al centro di una simbologia muliebre, presiede ai riti arcani della notte intimamente legati ad alcuni animali dalla forte impronta metafisica e occulta: gatti, serpenti e lupi.

Nella mitologia greca e in quella celtica l'astro notturno, incarnazione dell'archetipo femmineo, veniva identificato con la triplice immagine della dea che presiedeva alla nascita, alla vita e alla morte. La triade divina-lunare identificabile nella vergine, nella sposa e nella strega assumeva vari nomi: Morrigan, Macha e Badh in Irlanda, Persefone, Demetra ed Ecate in Grecia. Alcune effigi di pietra denominate Sheela-nag-gig, rinvenute in alcune chiese e castelli medievali, possono egualmente essere ricollegate alla Dea Madre celtica. La sua immagine è contraddistinta da un volto minaccioso, una sorta di teschio, simile a una maschera con una immensa bocca, costole da scheletro e un gigantesco organo genitale femminile tenuto aperto con entrambe le mani e gambe ricurve. Tale aspetto, per certi versi licenzioso e inquietante, ricorda l'oscura dea Kalì degli Indù. In Irlanda, nella contea di Kerry, si trova una collina chiamata I Capezzoli di Anu, identificata con la Madre ancestrale dei Celti abitanti in quel luogo. Si tratta di un'ulteriore manifestazione della divina corrente archetipa del Femminino sacro.
Non dobbiamo trascurare a riguardo, che gli Etruschi adoravano la Grande Madre Uni – notare l'assonanza e le similitudini con l'Anu

celtica – dispensatrice di sapienza e alla stregua della dea druidica apportatrice di energie e grande iniziatrice. La Dea Creatrice Uni etrusca, assieme a Tages o Tagete (il fanciullo divino), conferiva il sapere secretato e misterico connesso con un corpus dottrinale, in osmosi con la Terra e con la penetrazione fisica e rituale del mondo sotterraneo.
Questo accesso alle zone infere era mirato alla ricerca della sapienza e del potere sacramentale rappresentato dai Libri Acherontici che costituivano il viatico sacro e arcano che permetteva di accedere all'utero primigenio delle cavità sotterranee, vero e proprio emblema della religione etrusca. Se confrontiamo i Libri Acherontici connessi con il viaggio iniziatico con una delle opere più significative della letteratura irlandese, troveremo delle analogie interessanti. Stiamo parlando de Le avventure di Bran, in cui due personaggi, Mael Dùin e il monaco cristiano Brendano, visitano isole misteriose, luoghi immaginifici collocati in un vasto mare mutevole e fluttuante (oceano astrale). Per le sue simbologie questo antico poema è stato paragonato anche al Libro Tibetano dei Morti. Il simbolismo del viaggio, celato dal fascino descrittivo di questi racconti, induce a pensare che essi siano parte di un mosaico composto da antiche tradizioni orali. Tradizioni che parlano di un misterioso mondo situato oltre la morte, chiaro riferimento alle regioni infere nelle quali l'iniziato penetra, muore simbolicamente e in seguito rinasce. La medesima sorte era riservata agli iniziati etruschi che discendevano nell'Ade e in seguito tornavano alla vita, come riportato nei sacri Libri Acherontici.

Il mondo di sotto è dominato dalle correnti femminee e su quelle correnti le sacerdotesse druidiche regnavano. È la donna che consente di oltrepassare la soglia dei Misteri, l'Iside velata che accoglie chi è riuscito ad andare oltre le regioni sublunari e a superare l'aspetto fantastico e illusorio. A proposito delle druide, la loro capacità nel contesto rituale tempestario era di notevole livello. Quando la siccità minacciava i raccolti, spettava a esse e non esclusivamente ai druidi praticare la magia elementale.

❊ La sapienza delle sacerdotesse vergini

Un rituale in particolare era indicativo del modo di operare questa forma di rituaria connessa agli elementi. Le sacerdotesse sceglievano una giovane vergine che, completamente nuda, doveva recarsi nella foresta sacra e raccogliere, utilizzando solo il mignolo della mano sinistra, l'erba sacra al dio solare Beli, la belinuncia. Poi doveva immergerla nelle acque di un fiume e, come prescritto dal rituale, allontanarsi dalle rive camminando all'indietro, probabilmente per simbolizzare il corso a ritroso del Sole. Ritualmente ciò si determinava con un procedimento di magia simpatica, al quale concorrevano processi d'attrazione ottenuti attraverso l'ausilio di gesti o elementi analoghi, recando in tal modo sollievo alla regione riarsa con un abbondante caduta di piogge ottenuta magicamente.
Nella cultura druidica e nella concezione filosofica religiosa precristiana riscontriamo una preminenza della figura femminile, della sua centralità e della sua posizione, individuabile ancora una volta nella suprema Dea Madre, simbolo di conoscenza e di libertà, e perno morale della società celtica. Non a caso, nelle saghe irlandesi la sovranità viene giustamente e coerentemente dipinta con sembianze femminee. La mitologia irlandese dimostra l'originaria prevalenza delle dee. Giacché l'agricoltura e numerose altre arti erano inizialmente nelle mani delle donne, le dee della fertilità e della cultura prevalevano rispetto agli dèi e continuarono a mantenere il loro ruolo anche quando gli dèi si furono evoluti. Persino le dee della guerra occupano in Irlanda una posizione di superiorità: gli eroi e gli dèi della tradizione celtica, spesso, prendono il nome dalle loro madri, non dai padri. Le donne occupano un posto di rilievo in numerose leggende e danno il loro nome a gruppi divini.

❊ Druide e culto dionisiaco

La componente iniziatica delle druide era fortemente radicata e in un suo scritto Strabone parla di una piccola isola situata sulla

foce della Loira, dove vivevano delle sacerdotesse celtiche. Altre fonti parlano di un'isola dell'Atlantico, ma i testi che riportano questa notizia non possono essere valutati adeguatamente. Forse si tratta di due isole nelle quali erano insediate le druide, e una è quella della Loira. Quello che maggiormente ci interessa, comunque, è che praticavano il culto di Dioniso officiando cerimonie iniziatiche e riti sacri. Il santuario dionisiaco era interdetto agli uomini e saltuariamente le celte lasciavano l'isola per poi farvi ritorno qualche tempo dopo. Probabilmente si recavano sulla terraferma con lo scopo di intrattenere rapporti con l'altro sesso.

Celebre è rimasta una singolare usanza che si praticava una volta l'anno. In quella data le druide votate a Dioniso smontavano il tetto del loro tempio e il giorno stesso lo montavano nuovamente. Il lavoro doveva concludersi prima del calare del Sole. Se una di loro per sbaglio lasciava cadere a terra il suo carico, veniva sacrificata con modalità che ritroviamo tra le Menadi (o Baccanti), consacrate al culto di Bacco, le quali, in preda al furore trasmesso dal dio facevano a brani la vittima sacrificale. Tale morte rituale era accompagnata dal grido sacro "Euoi" (oppure "Ev-ha" o "Evohè"). Tale usanza viene confermata anche da Posidonio e Anatolico. In Grecia, nel corso dei baccanali, poteva capitare che un essere umano venisse dilaniato durante l'estasi come accadeva tra le celte di Dioniso. Cerchiamo di comprendere le motivazioni che inducevano le druide a smontare il tetto dell'edificio sacro. Questa usanza faceva parte degli innumerevoli riti la cui finalità era connessa all'introduzione di un nuovo computo del tempo. In questo modo si eliminava ciò che era vecchio e lo si sostituiva con qualcosa di nuovo.

Esistono delle motivazioni più profonde circa tale rito, che abbiamo studiate a fondo e sono riconducibili a certe cerimonie che vengono espletate in Tibet. Pensiamo ai monaci tibetani, i quali dopo avere creato con sapiente maestria il sacro mandala, disegno simbolico e cosmico universale, lo distruggono disperdendo le sottili polveri dai colori sgargianti in segno di rinnovamento, ma soprattutto con

l'intento di fare comprendere una semplice verità che appartiene a quella concezione di ineluttabilità che anima le leggi dell'Universo. Il senso di tale verità simbolica è che nulla permane, niente è eterno, tutto è soggetto a cambiamento e a essere dissolto, per poi assumere una forma diversa. Tutto è soggetto a mutazione, solo lo spirito immanente è immortale ed eterno. In questo contesto va inserita la cerimonia druidica delle sacerdotesse dionisiache.

❈ Dioniso, lo spirito del sacro furore

È sorprendente pensare che un culto di matrice greca sia confluito nella ritualità delle donne celtiche. Tuttavia, come avremo modo di spiegare, esistono connessioni anche tra la religione essena e quella druidica. Addentriamoci ora nel cuore del culto dionisiaco. Dioniso incarnava la manifestazione della potenza del Cosmo e della vita, innalzava l'uomo al di sopra della materia, ma nel medesimo tempo lo coinvolgeva in passioni amorose in cui i sensi erano sollecitati fino all'estasi, liberandolo dalla prigione corporea, eliminando così le barriere che lo separavano dal divino.
Questo culto, ritenuto eccessivamente privo di pudore a causa delle sue implicazioni orgiastiche-rituali, fu vietato per la presunta pericolosità che manifestava nei riguardi del potere costituito. In seguito, alla fine del VI secolo a.C., i monarchi Periandro di Corinto, Cilistene di Sicione e Pisistrato di Atene, approvarono la cultualità dionisiaca e istituirono feste ufficiali in suo onore. La liberalizzazione delle cerimonie sacre al dio fecero entrare di diritto Dioniso a fare parte dei dodici e più importanti dèi dell'Olimpo.

Un reperto di notevole valore documentale, una tavoletta rinvenuta nel palazzo di Nestore, a Pilo, testimonia l'antichità del culto. Decifrata in tempi abbastanza recenti, ci dice che i caratteri divini dionisiaci erano già presenti nel XIII secolo a.C. Nell'ambito del mito viene narrato che il dio salvò dagli Inferi la dea Semele (sua

madre) riportandola alla vita. Semele, divinità ctonia figlia di Càdmo e di Armonia (madre di Bacco), veniva chiamata anche Thyone l'invasata (con riferimento allo stato estatico). Questo nome deriva da una cerimonia che si svolgeva ad Atene, raffigurata anche sul pavimento del tempio dedicato a Dioniso. La sala templare era detta "delle Donne Invasate". Al suono dei flauti, in un'atmosfera senza tempo, le donne danzavano spargendo petali di fiori mentre il sacerdote invitava Semele a sorgere, o sarebbe meglio dire a risorgere dalle regioni infere assieme al giovane spirito della primavera, Dioniso. Se analizziamo il nome della dea Semele scopriremo che si tratta di un altro appellativo legato a Kore (o Cora) e Persefone, figlia di Demetra. Le due divinità, madre e figlia, come è noto, erano al centro dei misteri eleusini. Dioniso, figlio del Cielo (Zeus) e di Semele la sotterranea (personificazione della Terra, la Grande Madre), è il dio che con il suo sacrificio unifica nascita, morte e rinascita con la Terra, gli Inferi e il Cielo, divenendo in questa maniera manifestazione della sacra potenza del Cosmo e della vita.

Nella sua duplice incarnazione Dioniso assume le connotazioni simboliche di Bakchos (Bacco), il dio che fa trascendere la natura umana e congiunge l'uomo con l'archetipo divino. Questa trasmutazione, ottenuta per mezzo di un sacrificio interiore, annulla le divisioni che intercorrono tra creatore e creatura. Attraverso Dioniso, il mediatore tra il mondo terreno e quello preternaturale, si origina la vera trasformazione. Chi si ciba delle sue carni – sacrificio iniziatico – e beve il suo sangue, il vino, è ammesso nel regno degli dèi e diviene egli stesso un essere divino. I due piani, quello umano e quello trascendente, così come le due specie umana e divina, si interpenetrano e interagiscono assieme. In Grecia il culto dionisiaco assunse i connotati di una religione misterica sinergicamente commista con altre divinità quali: Demetra, Cibele, Attis e Orfeo (divinità che presiedeva ai misteri orfici). I misteri dionisiaci erano guidati da alcuni sacerdoti (mentre le celte ritualizzavano solo con soggetti dello stesso sesso). Tra questi vi erano un sommo sacerdote, un falloforo (portatore del fallo analogo allo ierofante eleusino), un portatore di latte e un portatore

della fiaccola. Le feste dionisiache erano numerose, diffuse in tutta la Grecia e di consueto correlate ai cicli vegetativi simboleggianti la ciclicità della morte e rinascita di Dioniso. Tra le più significative ricordiamo le Falloforie che celebravano Dioniso come dispensatore di fertilità. Nel corso di tale cerimonia veniva portato in processione un cesto rituale, il Liknon, contenente dei frutti e al cui centro era posto un simulacro fallico avvolto nella stoffa. Successivamente il fallo veniva offerto alla vista dei fedeli quale ostensione del mistero e della presenza vivificante del dio. Non meno importanti le Piccole Dionisie (dicembre) e le Grandi Dionisie (marzo). Tali cerimonie consistevano in particolare nelle sacre rappresentazioni della vita di Dioniso esternate attraverso cori, danze, dialoghi e cortei nei quali ci si mascherava. Le druide dell'isola dionisiaca privilegiavano quasi certamente l'aspetto estatico del dio, il furore divino, che immetteva in uno stato altro volto a trasportare le sacerdotesse nella dimensione astrale.

❋ Veleda, la profetessa celtica

Publio Cornelio Tacito (vissuto fra il 56 e il 120 d.C.), scrittore e sommo storico latino, nella sua opera *Annales* racconta con una punta di stupore che i Celti non erano contrari a essere guidati da una donna e conferma tale realtà in un altro testo, l'*Agricola*, in cui scrive:

> "In Britannia non vi sono norme distintive che escludano le donne dal trono o dalla guida degli eserciti."

La tradizione irlandese, che illustra la posizione delle donne nel periodo arcaico risalente all'età del Ferro, parla di guerriere, di profetesse, di barde e dottoresse. Lo storico gallico Ausonio Decimo Magno, autore di opere in lingua latina e di alcuni epigrammi in greco, nel suo *Parentalia* parla di una zia che si chiamava Draydia. L'autore,

nel testo, si interroga sul perché questa sua parente portava un nome da druida molti secoli dopo l'annientamento della casta sacerdotale femminile da parte dei Romani. La risposta che si era dato risultava molto semplice e andava oltre le cronache del tempo: Draydia apparteneva a quella casta. Ancora Tacito menziona alcune donne, sicuramente delle druide, che vivevano nell'isola di Mona ad Anglesey (Anglesea) assieme ai guerrieri celtici, vestite, secondo la descrizione che ne fa, con abiti funebri. Le loro chiome apparivano fluenti e stringevano delle torce. Tacito colloca la vicenda nel periodo storico in cui Caio Svetonio Paolino (I secolo d.C.), generale romano attivo sotto l'impero di Claudio e di Nerone, aveva tentato di conquistare l'isola. Sulla spiaggia, racconta lo storico latino, vi era una schiera di guerrieri armati e un gruppo di druidi che li circondavano, gridando formule e scongiuri mentre levavano le mani al cielo. Le druide, dal canto loro, partecipavano alla cerimonia magica di scongiuro. Egli cita anche una profetessa della tribù dei Brutteri (definita dall'autore tribù teutonica), chiamata Veleda, vissuta ai tempi dell'imperatore Vespasiano, fra il 69 e il 79 d.C.

Il nome Veleda è quasi certamente celtico. Non a caso sembra derivare dalla radice *gwel*, che vuol dire vedere ed è un termine riconducibile alla parola irlandese *fili*. Questo nome, comune tra i Celti continentali, designava una veggente. La sacerdotessa indovina viene descritta come una vergine che dominava un ampio territorio ed era oggetto di una profonda venerazione. Dione Cassio, parlando della veggente, ne conferma le origini celtiche e la pone nella classe delle druide. Il suo ruolo oracolare era tanto importante da fare in modo che la sua influenza si estendesse anche nel contesto politico. Per questa ragione fu scelta come giudice nell'ambito del contrasto sorto tra i Tenteri e gli abitanti di Colonia stanziati sulle opposte rive del Reno. Per comprendere appieno il potere pubblico di Veleda affidiamoci alle parole di Tacito:

> "I legati, comunque, non furono ammessi alla presenza di Veleda.
> Per accrescere la venerazione dovuta alla sua figura, veniva negato ogni accesso alla sua persona. Ella risiedeva nella parte alta di una torre elevata.

> Un parente prossimo, appositamente scelto, le trasmise alcune domande, e riportò da quel santuario risposte oracolari, come un messaggero che si fosse messo in contatto con gli dèi."

Parlando della sacralità delle donne celtiche scriveva invece:

> "Esiste, secondo loro, qualcosa di sacro nel sesso femminile, e anche la capacità di prevedere gli eventi futuri. La loro opinione, conseguentemente viene sempre ascoltata: esse sono oracoli stimati. Abbiamo visto, ai tempi di Vespasiano, la famosa Veleda riverita come una divinità dai suoi compaesani. Prima di lei, Aurinia e altre erano tenute in eguale considerazione; una venerazione però basata sul sentimento e sulla superstizione, libera da quella servile adulazione che la gente finge di fronte alle divinità umane."

Come si evince, la figura femminile ricopriva nella società celtica un ruolo di primo piano. La storia di un capodruido che in realtà era una donna e si chiamava Gàine, consolida la posizione delle celte e il proprio potere in seno al loro popolo. Numerose sono le druide che vengono menzionate nei miti: Aoife, Biròg, Bodmall, Fionn, Fidelma. Di Fidelma esiste una interessante descrizione contenuta nel *Tàin*, un'opera legata alla tradizione irlandese:

> "Aveva i capelli biondi. Era avvolta in un mantello screziato fermato da uno spillo d'oro, e indossava una tunica rossa ricamata e munita di cappuccio, e sandali con fermagli dorati. Aveva un'ampia fronte, un mento minuto, l'arco delle sopracciglia era nero e aveva delicate ciglia nere che gettavano fin giù in mezzo alle guance. Guardandola avresti pensato che le sue labbra fossero inserti di scarlatto parto. I suoi denti erano simili a una schiera di gioielli in mezzo alle labbra. I suoi capelli erano raccolti in trecce; due di queste le cingevano il capo, mentre la terza scendeva lungo la schiena e le accarezzava i polpacci. In mano reggeva una leggera bacchetta intrecciata, con un intarsio d'oro. I suoi occhi avevano triplici iridi. Il suo carro era trainato da due cavalli neri, ed ella era armata."

Nel rito di incoronazione dei re celtici rinveniamo elementi connessi con la sfera femminea. Nel corso delle Sacre Nozze, infatti, veniva espletato un rito chiamato *banais rigi* (il matrimonio del re). La sposa è la Terra, patria immaginata come dea. In un testo irlandese (lo *Scàil*), vengono riportate le fasi principali di questo rituale:

"Eriu è una bella signora con la corona d'oro; essa siede su un trono di cristallo. Davanti a lei è posto un recipiente pieno di liquido rosso; ne attinge con una tazza d'oro una bevanda e la porge al re. Flaith Erinn (che indica la sovranità dell'Irlanda) è il nome della donna."

Eriu incarna l'archetipo femmineo che riveste l'Irlanda e la sua sovranità, e diviene l'incarnazione di Flaith Erinn. Il rito della pietra oracolare di cui si è accennato in un precedente capitolo, racchiude anch'esso valenze di ordine metafisico connesse con la corrente femminile. Lia Fail è la pietra reale che si trovava sul colle di Temair (successivamente chiamato Tara). Un autore la descrive in questo modo:

"È una pietra collocata sul lato del colle dell'ostaggio nel Nord, che posta sotto i piedi del re che voleva prendere possesso di Erinn (l'Irlanda), era solita mandare un grido. Era chiamata fo-ail (pietra sottostante) oppure ail-forigh (la pietra sotto il re)."

La pietra, dunque, emetteva un grido acuto. Si tratta con ogni probabilità della Dea Terra che fa udire la sua voce per dare il suo consenso. La Dea, madre dell'Irlanda, ha riconosciuto il suo nuovo re eletto, che la feconderà con la sua forza virile affinché essa produca abbondanti raccolti. La Pietra oracolare aveva forma fallica e simbolicamente fecondava la Terra, la Dea Madre.

❋ Brigite, la dea del fuoco sacro

Nella Gallia, come del resto nella Britannia, sono state rinvenute delle iscrizioni dedicate a una certa dea Brigantia. Nell'odierno Galles vive una tribù denominata Brigantes, che porta il nome di questa dea irlandese. La sua derivazione è riconducibile a *Brigantis*, che a sua volta proviene dal termine irlandese *brig* (forza, autorità), ed è collegato con il cimrico *bri* (dignità, onore). Da questa risultanza scaturisce il nome "la sublime", autentica essenza della dea. La tradizione irlandese la considera patrona dei poeti, dei fabbri e dei medici. Brigantia è identificabile con Brigite (o Brigit), la dea celtica-

pagana che custodiva il fuoco sacro al dio Bath. Brigite apparteneva alla classe delle ban-druì (altro appellativo utilizzato per designare le druide). Nel santuario di Kildare o Kildaire (Cill-dara o Cille Daire: chiesa della quercia), una donna, santa Brigida, custodiva il fuoco sacro assieme a diciannove monache. Le analogie con Brigite sono palesi. Ma chi era questa druida che portava il nome della dea irlandese e che in seguito si era convertita al Cristianesimo cambiando il suo nome in Brigida? Si dice che ella sia nata attorno al 455 d.C. nei pressi di Faughart, vicino a Newry, nella Contea di Down. Suo padre era un druido e si chiamava Dubhtach. Educata al druidismo, apprese l'arte della magia e degli incantesimi, della veggenza e delle sacre scienze delle natura.

Circondata da una atmosfera quasi soprannaturale, circonfusa dal simbolismo druidico, la tradizione vuole che ella fosse stata nutrita con il magico latte delle mucche dell'Aldilà. Nonostante gli insegnamenti ricevuti e il suo ruolo di ban-druì, un giorno decise di abbracciare la fede cristiana. Fu ordinata dal vescovo di Ardagh, Mael (il calvo o il tonsurato) e divenne per tutti santa Brigida. La sua prima fondazione religiosa si trovava a Drumcree, edificata all'ombra di un'alta quercia. Più nota resta la sua fondazione a Kildare, simbolicamente connessa con le virtù occulte e metafisiche della quercia. In questo luogo la santa morì nel 525.
Nel 650 venne vergata la sua biografia dal titolo Vita Brigitae, in cui si parla del simbolismo druidico che permeava le tradizioni legate alla sua esistenza. Il testo unifica il suo culto con quello dell'antica dea irlandese della fertilità Brigite. La santa assunse su di sé numerosi poteri appartenenti alla dea, in particolare le valenze simboliche connesse con la fertilità. In uno scritto tradizionale che parla di Brigida si legge:

> "È quindi probabile che un santuario pagano a Kildare sia stato cristianizzato da una donna santa del Fotharta (Faughart). Conseguentemente il culto di quel santuario sarebbe stato connesso con quella donna, così come il nome di Brighino, che probabilmente era un titolo di cui si fregiavano in questo luogo le druide capo."

Da quanto esposto appare chiara l'importanza delle donne nella società celtica e il loro ruolo preminente quali incarnazioni della Dea Madre. In un racconto bretone si narra la storia di un'altra donna, una druida devota all'antica religione, successivamente trasformata in strega dagli scrittori cristiani, Dahud-Ahes, figlia del semileggendario re di Kernev (Cornouaille) Grandlon (VI secolo). Dahud-Ahes si opponeva con forza al Cristianesimo che tentava di distruggere l'antica religione, possedeva poteri magici e si contrapponeva a san Guènolè. L'opposizione mostrata dalla druida provocò un'alluvione che distrusse la città di Ker-Ys, allora Guènolè trasformò Dahud-Ahes in una sirena, dimostrando che le sue arti magiche erano potenti ed efficaci quanto quelle manifestate da qualsivoglia druido.

È interessante sapere riguardo alla druida Dahud-Ahes, che la posizione della città di Ker-Ys, menzionata nel racconto, si trovava nei pressi della Baie des Trèpassès (Baia dei morti), poco distante da Pointe di Raz, il luogo in cui era dislocata l'isola di Sena (Sein), citata da Pomponio Mela, dove sorgeva il santuario druidico in cui operavano le nove profetesse celtiche. È possibile, quindi, che Dahud-Ahes, fosse una di loro, anche se queste erano vergini e la druida, almeno secondo la versione cristiana, non lo era. Il professor Markle, noto celtista, è convinto che questa figura femminile simboleggia la ribellione nei riguardi di un patriarcato che aveva soffocato le valenze cultuali della Grande Madre:

> "Oltre a rappresentare il mondo pagano in opposizione a quello cristiano, ella [Dahud-Ahes] è anche il simbolo della ribellione contro l'autorità maschile... Il significato pieno del suo agire si chiarisce considerando la sua vita dissoluta come opposta agli insegnamenti della Chiesa Cristiana, qui rappresentata da san Guènolè, a sua volta autentico simbolo dell'autorità maschile."

Approfondendo l'etimologia che concerne il nome dell'isola di Sena, scopriamo che deriva dalla tribù dei Senones. Un termine in proposito è degno di attenzione: *Senacus*, che proviene dall'antico irlandese

senach, riconducibile al cimrico *hynog*, che vuol dire colui che è molto anziano. Questa figura di vegliardo è da porre in relazione con un dio che veniva invocato mediante una preghiera rituale allo scopo di ottenere lunga vita. Considerando che le sacerdotesse-vestali celtiche del santuario di Sena erano in grado di guarire malattie definite incurabili, è quasi certo che esse veneravano un dio dell'arte medica, della divinazione e del potere magico Senacus, appunto. Egli veniva raffigurato come un vecchio venerando.

❊ La Compagnia di Diana

Il nome di Diana ha dato vita ad alcuni equivoci, infatti, alla dea celtica sono state attribuite erroneamente valenze lunari poiché essa era la compagna notturna di un dio solare (Beli); tanto è vero che nel mondo gallo-romano si poteva confondere con Diana. A tale riguardo è importate rilevare che esistono delle testimonianze relative alla permanenza del culto di Diana nel Medioevo, o di una divinità che le fonti ecclesiastiche celavano sotto il nome latino di Diana. Tali elementi testimoniali, per altro numerosi, riconducevano a una cultualità cerimoniale probabilmente a carattere processionale e al cui interno forse sussistevano caratteri orgiastici. Dana, Ana o Anna, era colei che aveva dato vita alla stirpe dei Tuatha Dè Dannan, gli antichi abitanti dell'Irlanda, provenienti a quanto si dice dalla Terra degli Iperborei.
Secondo una tradizione isolana, queste genti enigmatiche si trasformarono negli abitanti dei tumuli denominati Sidh (poggi delle fate), abitatori cioè dell'Altro Mondo. Ana, divinità dai contorni fascinosi e di notevole importanza cultuale, dunque, appariva agli occhi dei cristiani come una temibile rivale. Per questa ragione il Cristianesimo reagì nei suoi riguardi servendosi di due metodi classici, in apparenza divergenti ma nella sostanza complementari: o battezzandola mutando il suo culto (non è facile stabilire se soltanto a causa del suo nome) in quello di sant'Anna, oppure esaltandone gli aspetti sotterranei,

indicandola come colei che regna sui defunti. In Bretagna, per esempio, essa regna sugli Annan, i trapassati, confermando alcune valenze ctonie a lei attribuite dai cristiani. Ciò spiega perché Ana – che per certi versi si connetteva addirittura alla Vergine Maria – era considerata la regina del popolo dell'Altro Mondo, ossia delle fate e dei morti; la regina delle fate che in pieno Duecento era presente nel *Feu de la feuileè*, del poeta francese Adam de la Halle. Quest'ultimo, fu uno dei precursori del teatro profano (dal cui ambito erano esclusi temi a sfondo religioso), composto e rappresentato in Francia. Si trattava di una parodia carnevalesca di generi letterari più impegnativi e seri quali il romanzo arturiano o le canzoni dedicate alle gesta cavalleresche. In tale contesto, Ana, anche se ben accolta e festeggiata dagli uomini, restava pur sempre una divinità terrificante (risultato della sua demonizzazione) a causa del suo corteggio (insieme di persone che accompagnano in forma solenne un grande personaggio) extraumano. Il lungimirante poeta non si arrischiava a definire tale compagnia, ma lasciava capire che oscillava, con tratti di inquietudine, tra incanto celtico e inquietanti aspetti demoniaci. Abbiamo spiegato in forma sintetica che nel culto di Dana era contemplata una ritualità di ordine orgiastico.

Questa forma cerimoniale era consacrata alle forze della natura e della rigenerazione, associabili in qualche maniera con la dimensione dell'Oltretomba. Sotto questo aspetto, la Diana notturna assumeva caratteri di similarità con la dea greca Ecate, e ciò spiega perché, in base a una logica distorta scaturente dalla poca dimestichezza con tale *corpus* dottrinale, i presenti culti si tingevano di nero e venivano considerati infernali. Bisogna specificare a questo punto che il legame con il regno dei morti, secondo la visione celtica, contemplava a livello folcloristico valenze assolutamente positive, in relazione analogica con il mondo della fecondità, in intima connessione con l'Oltretomba e con le vive forze della Terra, della morte e della rigenerazione stagionale. Una realtà agricola, sostanzialmente, o agricola-pastorale. In tal modo possiamo definire il mondo celtico. Quindi Ana-Dana-Diana, con il suo corteggio, poteva essere accolta nelle case, renderle benedette con la sua partecipazione e presenziare ai banchetti durante

le cerimonie legate ai morti, vere e proprie offerte funebri agli spiriti domestici (simili ai Lari dell'antica Roma). Questa in breve la vera identità della Compagnia di Diana, così come rilevato dagli scritti di alcuni ecclesiastici quali Bucardo di Worms e Reginone di Prum, nel X secolo. In epoca medievale alcuni riferimenti li rinveniamo nel *Roman de la Rose*, celebre romanzo cortese in cui la dea veniva designata come Dame Habonde, ossia la Signora dell'Abbondanza.

❊ Aradia, la regina delle streghe

La Compagnia di Diana, con le sue forti connotazioni celtico-pagane e i suoi culti, era diffusa anche ad Ariccia, dove sorgeva un santuario dedicato alla dea, e di conseguenza a Roma, sul colle Aventino, luogo magico e ricco di culti arcani e ben celati. In un articolo di Vinicio Serino, apparso sul numero 3 di *Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana* (Edizioni Rebis, Viareggio, 2006), viene riportato uno scritto del celebre storico delle religioni Georges Dumezil, che così descrive la festa di Diana:

> "Il giorno della festa della dea, alle Idi di agosto, le donne si recavano nel bosco in processione, con torce, per dimostrare la loro riconoscenza... Nel bosco, una fonte celava una sorta di ninfa, Egeria, il cui nome si riferisce alla liberazione delle partorienti ("e-gerere"); a essa venivano a sacrificare le donne gravide per assicurarsi un parto facile."

Un rito di fertilità, in poche parole, in perfetta osmosi con la Dana, Diana celtica. Nel contesto in questione si colloca a ragione la figura di Aradia, figlia della dea Diana, sovrana della vecchia religione. Aradia viene considerata il Messia al femminile. Nello splendido volume del noto studioso e iniziato Charles Godfrey Leland, dato alle stampe nel 1889, *Aradia o il Vangelo delle Streghe* (Centro Editoriale Rebis, Viareggio, 2004), vengono sviscerate le valenze simboliche e iniziatiche di questo culto che è vicino alla cultualità pagana celtica Leggiamone uno stralcio:

"Diana fu creata prima di tutta la creazione; in lei c'erano tutte le cose; fuori di lei, la prima oscurità, si divise: fu separata in luce e oscurità. Lucifero, suo fratello e figlio, se stessa e la sua altra metà, fu la luce. Quando Diana vide che la luce era così bella, la stessa luce che era la sua altra metà, suo fratello Lucifero, la bramò con ardente desiderio. E volendo ancora ricevere la luce nella sua oscurità, la inghiottì in estasi, con passione, e tremò di voluttà. Questo desiderio divenne l'Alba. Ma Lucifero, la luce, scappò da lei e non volle cedere alle sue brame: egli era la luce che volava fino ai punti più lontani del cielo, il topo che fugge davanti al gatto. Allora Diana andò dai padri del Principio, dalle madri, dagli spiriti che esistevano prima dei primi spiriti, e si lamentò con loro che non poteva vincere Lucifero. Essi l'apprezzarono per il suo coraggio e le dissero che per risorgere doveva prima cadere; per porsi a capo delle dee doveva diventare mortale. E nelle ore passate, al tempo dei tempi, quando fu creato il mondo, Diana venne sulla terra, come pure fece Lucifero, che era caduto, e Diana insegnò la magia e la stregoneria da cui derivarono le streghe, la fate e i folletti, che sono come gli uomini, ma non sono mortali. Accadde che Diana assunse sembianze di un gatto. Suo fratello aveva un gatto che prediligeva fra tutte le creature e che dormiva ogni notte sul suo letto, un gatto più bello di ogni creatura; era una fata, ma lui non lo sapeva. Diana convinse il gatto a scambiarsi con lei; cosicché ella giacque con suo fratello e nell'oscurità assunse nuovamente il suo aspetto e così per mezzo di Lucifero divenne madre di Aradia. Ma quando al mattino scoprì di essersi congiunto con sua sorella e che la luce era stata conquistata dall'oscurità, Lucifero divenne una furia; ma Diana gli cantò un incantesimo, una potente canzone – ed egli rimase in silenzio – la canzone della notte che placa e fa dormire; così egli non poté dire nulla. Diana con le sue arti magiche lo incantò, finché egli cedette al suo amore. Questo fu il primo incantesimo. Cantò sottovoce la canzone, era come il ronzio delle api (o come un arcolaio che filava la vita). Diana filava la vita di tutti gli uomini. Tutte le cose erano filate dall'arcolaio di Diana. Lucifero lo faceva girare. Diana non era conosciuta alle streghe, agli spiriti, alle fate e agli elfi che abitano in posti deserti, ai folletti, come la loro madre. Si nascose in umiltà, e divenne mortale; ma per suo volere si innalzò nuovamente su tutti. Aveva una tale passione per la stregoneria che divenne così potente, che la sua grandezza non poteva restare più nascosta. Una notte si incontrò con tutte le streghe e le fate, e disse loro di poter oscurare i cieli e cambiare le stelle in topi. Tutti coloro che erano presenti dissero: 'Se tu vuoi fare una simile stranezza, se sei realmente assurta a tale potere, sarai la nostra regina'. Diana andò allora nella strada, prese la vescica di un bue e un 'soldo di strega' che ha l'orlo tagliente come un coltello – con tali soldi le streghe raccolgono un po' di terra dalle impronte dei piedi degli uomini – e raccolse la terra; con questa e con molti topi riempì la vescica. Poi vi soffiò dentro finché non scoppiò. Allora avvenne un grande prodigio,

> perché la terra che era nella vescica si trasformò in cielo e per tre giorni piovve a dirotto: i topi divennero stelle e pioggia. Dopo aver creato il cielo e le stelle e la pioggia, Diana diventò Regina delle Streghe; fu il gatto che governava le stelle-topi, il cielo e la pioggia."

Se è vero che Aradia assume in sé caratteri lunari, è altrettanto vero che le sue connotazioni di ordine fecondante esaltano la sua valenza di divinità dispensatrice, di fertilità. In questa veste è sinergicamente connessa con la Dana celtica, egualmente caratterizzata da valenze rigeneranti e fertilizzanti, non a caso era definita Signora dell'Abbondanza.

❊ Le dee della caccia e della foresta

Per familiarizzare con le divinità femminili dei Celti, si può iniziare con l'osservare la singolare statua di bronzo proveniente dalla regione degli Elvezi, conservata a Muri. Il manufatto rappresenta una figura di donna che si piega all'indietro. Di fronte a essa è posto un albero sotto il quale cammina un orso. La splendida dea raffigurata tiene nella mano destra una ciotola e nella sinistra fiori e frutta. Fu venerata con il nome di Artio, e forse era una divinità protettrice degli orsi, oppure una dea guerriera accomunabile alla dea Andraste, venerata dalla regina britannica Boudicca. Analizzando l'etimologia concernente il suo nome emergono diverse possibilità. Il termine *ar* (da Artio), è rapportabile a suolo coltivato e questo fa pensare a una dea dei campi e dell'aratura. Tuttavia questa soluzione non spiega la presenza dell'orso nel contesto scultoreo. Come seconda ipotesi si è anche collegato il nome al termine *art* (pietra). Ciò nonostante è plausibile che ella sia stata una dea della fertilità. Prendendo in considerazione i termini *artos* (orso) e *arta* (orsa), viene da pensare che alcune connessioni simboliche tra l'animale e la divinità in questione siano interagenti. Probabilmente veniva invocata dai cacciatori quale protettrice degli orsi, come nel caso della dea Arduina sotto la cui egida erano posti i cinghiali. La sua statua bronzea è stata scoperta

nelle Ardenne. Ciò spiega i culti dei cacciatori che ponevano le loro prede sotto la protezione delle divinità femminili allo scopo di garantire il mantenimento della selvaggina. Tornando ad Artio, possiamo concludere che si trattava di una dea della fertilità e della caccia. Ancora una volta, il sommo archetipo femmineo, la sacra corrente energetica della Dea-Mater manifesta il suo potere, la forza che permea ogni cosa.

❊ Le dee celtiche delle sorgenti e dei fiumi

I Celti veneravano con particolare attenzione le sorgenti, soprattutto se in esse erano presenti peculiarità curative. Per questo motivo nelle vicinanze di specchi d'acqua, prevalentemente nei pressi delle sorgenti d'acqua minerale, sono disposti monumenti religiosi e sculture rupestri. Il loro numero è cospicuo e pone in rilievo l'importanza che tale cultualità esprimeva. La sorgente di Verneuill-sur-Avre era considerata dai Celti sacra e arcana, non a caso nelle sue acque sono state scoperte delle monete dei Boi transpadani, dei Biturigi, dei Catalauni, dei Sequani, degli Edui e di altre tribù. Si tratta di offerte votive accompagnate da pratiche rituali connesse con lo spirito della sorgente. Nella regione della Mosella, in un ninfeo che sorge a Sablon, veniva venerata una dea chiamata Icovellauna. Il suo nome è in analogia con Icoranda, Equoranda o Ewiranda. Equoranda significa acqua (o per meglio dire sorgente al confine), mentre la radice *ic*, che compone Icovellauna, indica lo sgorgare di una sorgente. Non bisogna dimenticare che le dediche nei confronti di queste dee erano site, di norma, in zone di confine dove erano stanziate le varie tribù. La sacralità della sorgente e del *numen* (genio) che la animava e vi agiva, quindi, garantivano la pace ai confini. Le sorgenti erano dedicate anche a divinità maschili, non solo femminili. Tra queste troviamo Nemausus, il genio della sorgente di Nimes; Arausio, venerato a Orange; Vasio, il cui culto era praticato a Vaison; Icaunus, celebrato a Yonne; Lugovius, onorato a Luxeuille; Ivaos, cultualizzato a Evaux

e molti altri ancora. Dobbiamo ricordare, inoltre, come divinità femminili le Nymphae Griselecienae della sorgente minerale a Greoulx, e le Nymphae Percernae di Vaison, e ancora, le Nymphae Niskae di Amilie-les-Bains.
I Celti rinvenivano un'aura di sacralità non solo nelle sorgenti, ma anche nei ruscelli e nei fiumi che da esse scaturivano. Si comprende in tal modo perché numerosi fiumi portano dei nomi come Diva, Deva (o Devona). Nella Gallia belgica, invece, troviamo appellativi quali Deve, Devere, Deinze, Dee. Il nome del fiume Dee è largamente diffuso nel Galles, in Scozia e in Irlanda. Lo stesso vale per nomi di fiumi come la Marne (Matrona), la Seine (Sequana) o la Saone (Souconna). Ciascun fiume, in pratica, portava un nome femminile che racchiudeva la potenza della Grande Dea. Alla foce della Senna fu portato alla luce un vaso contenente 836 monete dedicato alla Dea Sequana.

Il culto dei fiumi è antichissimo e la sua genesi si perde nella notte dei tempi. Aristotele narrava a riguardo che tra le usanze dei Galli ve ne era una legata alla purificazione, in cui l'elemento preponderante era l'acqua. La cerimonia descritta da Aristotele vedeva i Galli portare i propri figli appena nati sulle rive del Reno, e successivamente immergerli nelle sue acque affinché venissero purificati al loro ingresso nella vita. In Irlanda, il fiume Boyne era al centro di un culto che si estendeva anche alla sua sorgente, chiamata sid Nechtain. In questo termine si cela il teonimo Nettuno, assunto dai Romani. Tutte le acque erano sacre per i Celti, anche i laghi e il mare. Strabone annotava nei suoi scritti che i Tectosagi (una tribù celtica) avevano offerto un suntuoso sacrificio a un lago situato presso Tolosa. Da quel lago sono stati estratti 15.000 talenti d'oro e d'argento. In Irlanda, dove era diffuso il culto delle Ninfe delle acque, non è inconsueto incontrare il nome Liban che le rappresenta. Oppure Muirgen Liban, la figlia di Eochu mac Maireda, ma anche di Eochu mac Egoainn e di Aes Abrat. Muirgen è riconducibile al termine cimrico *morwyn*, che vuol dire ragazza e deriva da una forma più antica *mori-gna*. La venerazione di fiumi e sorgenti viene fatta risalire agli Indogermani, i quali intrave-

devano nella sua manifestazione uno spirito immanente, racchiuso nel mormorio delle acque, nella loro trasparenza e purezza, perfino nella temperatura che a volte era fredda o gelida e talvolta risultava calda. Tutte queste peculiarità, unite alle virtù terapeutiche dei minerali che vi erano inclusi, decretavano la forza e l'aspetto sacramentale che ne facevano un vero e proprio luogo di potere. Nonostante le valenze lunari esternate dall'acqua (elemento passivo – ricettivo – freddo – umido), la potenza rigeneratrice che la riveste, la sua valenza purificatoria e il simbolismo sacro che l'accompagna conferiscono a questo elemento una connotazione benefica e positiva. Pensiamo ai salvati dalle acque, Mosè, per esempio, ma non è l'unico. Difatti, altri personaggi dai contorni iniziatici hanno dovuto superare le prove connesse con l'elemento acqueo, Ulisse è uno di questi. L'Oceano Astrale, con le sue insidie e le sue incognite, simboleggia la duplice valenza dell'acqua, pura e incontaminata, capace di riflettere grazie alla sua chiaritudine la luce rifulgente dall'animo umano. Oppure, al contrario, quando la sua superficie appare umbratile e non lascia filtrare la luce è sinonimo di oscurità, simbolo dei recessi più profondi e sconosciuti dello spirito dell'uomo. La sua polarità femminea è fertile e feconda, capace di spazzare via qualunque impurità.

❊ Le sacre sorgenti

La sacralizzazione delle sorgenti è universale giacché da esse sgorga l'acqua viva o l'acqua vergine. Per mezzo di loro si compie la prima manifestazione, sul piano delle realtà umane, della materia cosmica fondamentale, senza la quale non potrebbero essere assicurate la fecondazione e la crescita della specie. L'acqua viva che queste spargono è come la pioggia, il sangue divino, il seme del cielo. L'acqua è il simbolo della maternità. Le sorgenti nel loro aspetto metafisico, erano protette e venerate (in alcune parti del pianeta lo sono ancora) da diverse tribù e civiltà, non solo dai Celti. Presso i discendenti dei Maya Quichè dell'America centrale, per esempio, è proibito pescare

nelle acque di una sorgente e anche tagliare i rami degli alberi che gli offrono ombra. L'acqua delle sorgenti è acqua lustrale, sostanza stessa della purezza. L'acqua possiede una memoria, è una matrice che trattiene immagini, informazioni utili.

I Galli erano convinti che le sorgenti incarnassero delle divinità (o che vi dimorassero), la cui proprietà era quella di guarire le ferite e di rianimare i guerrieri morti. Se esaminiamo le Laminette orfiche (legate ai culti Orfici), un breve poema esoterico e misterico, possiamo comprendere meglio l'importanza di questo prezioso elemento le cui fresche acque conducono coloro che si dissetano nel regno degli eroi. Non bisogna confonderle però con le altre sorgenti. Lasciamo la parola al testo menzionato (frammento 32):

> "Tu troverai nella casa di Ade, a sinistra, una sorgente; accanto a essa si leva un cipresso bianco; fai attenzione a non avvicinarti a questa sorgente. Ne troverai un'altra, un'acqua fresca che sgorga dalla palude della Memoria; vi sono guardiani davanti a essa. Dì loro: io sono il figlio della Terra e del Cielo stellato; lo sapete bene anche voi. Sono assetato e muoio; datemi subito l'acqua fresca che sgorga dalla palude della Memoria. Allora ti daranno l'acqua della sorgente divina e tu andrai in seguito a regnare fra gli eroi."

L'acqua, in tutte le culture tradizionali, simboleggia l'origine della vita e, più in generale, di ogni origine: quella del genio, della potenza, della grazia e della felicità. La sorgente sgorga dalla palude della Memoria. Come non associare tale immagine all'inconscio? Fin dalla notte dei tempi, la memoria era adorata come ricettacolo di ogni scienza e, come già spiegato, l'acqua possiede una capacità mnemonica. La Sorgente è sorgente della conoscenza, madre di quel sapere che porta alla perfezione e che deriva dalla Memoria, luogo sacro della Sapienza. Non a caso, quale sposa di Zeus la Memoria è divenuta la Madre delle Muse. Le acque della prima sorgente, quella in cui era posto un cipresso bianco, si possono identificare nel Lete (oblio). Secondo la tradizione, i trapassati che vi si abbeverano perdono ogni ricordo della vita anteriore, e quindi del percorso iniziatico intrapreso e delle conquiste raggiunte. La sorgente della Memoria,

invece, preserva i ricordi e le formule del passato che sono necessarie per ricominciare la ricerca. La sorgente del Lete, descritta nel testo orfico, addormenta con il sonno della morte (perdita dei ricordi), l'altra, al contrario, assicura il risveglio immortale (capacità di ricordare). Colui che sceglie la sorgente della Memoria è figlio della Terra e del Cielo stellato, ossia l'eletto degli immortali. Il simbolismo associato alla sorgente archetipa, secondo Jung, è da interpretare come un'immagine dell'anima in quanto origine della vita interiore e dell'energia spirituale, e questo i Celti lo avevano ben compreso.

❊ Le dee della fecondità, la Terra Mater

Il culto dedicato alla divinità materna, emblema del femminino sacro, risale, in Gallia, alla preistoria. Già nel Neolitico troviamo rozze raffigurazioni di figure femminili, talora munite di un'ascia rituale (ascia bipenne, o doppia ascia), nelle caverne scavate nella roccia della Marna, Senna e Oise. Tali reperti sono riconducibili a una antichissima civiltà mediterranea e si inoltrano nell'età del Bronzo. Testimonianze in questa direzione vengono fornite dalle tombe a dolmen rinvenute a Tarn e a Gard, oppure dai menhir presenti nei dipartimenti di Aveyron, Tarn e Hèrault. Si ritiene che il culto gallico delle Matrone e anche quello della dea Epona risalgano pure a un substrato culturale preistorico. Tale considerazione è attendibile e a nostro avviso esatta, tuttavia non bisogna trascurare che la venerazione di queste divinità materne era nota anche presso gli Indogermani. I Celti, che nell'Europa occidentale formarono una propria etnia, avevano perciò ereditato tali culti dalla preistoria indogermanica. Culti che con ogni probabilità hanno subito un processo di intensificazione allorché i Celti, una volta insediatisi nel nuovo territorio, si sono imbattuti in una analoga venerazione, profondamente radicata nel luogo prescelto dalle genti celtiche per il loro stanziamento. Venerazione dedicata, come è ovvio, alle forze naturali femminili.

Incontriamo queste divinità materne in tutto il territorio dei Celti, nella Gallia come nella Bretagna, anche se con modalità che differiscono tra loro. In alcuni casi il culto era imperniato sulla figura archetipa vera e propria della Magna-Mater, altre volte, invece, era incentrato su una triade divina. Tra le dee adorate dai Celti vi erano anche Abnoba e la già citata Epona. Tracce della Magna-Mater e del suo carattere di unicità sono racchiusi nel celebre reperto archeologico denominato il bacile (o calderone) di Gundestrup (Danimarca), in cui è visibile un busto femminile con le braccia incrociate, al di sotto dei piccoli seni prominenti. La Mater è circondata da cinque animali. Vi sono anche altre divinità, sia femminili che maschili, nel manufatto, ma la dea madre è quella da noi descritta.

❊ Il bacile di Gundestrup

Le composizioni rappresentate sul *bacile di Gundestrup* fanno parte del mito celtico legato a dèi e dee. Nell'oggetto rituale, oltre alla Mater, sono visibili quattro dei con le braccia alzate che sorreggono rispettivamente due uomini che offrono loro due cinghiali, due mostri appartenenti alla famiglia dei cavalli marini, due grandi cervi con la testa china. La quinta divinità è semplicemente affiancata da due personaggi e da un piccolo cavaliere. Delle tre dee, invece, una è attorniata da un danzatore e da un uomo che lotta contro un leone; un'altra, pettinata da una schiava, tiene un volatile, mentre due rapaci e un lupo la circondano. A terra si trovano pure un personaggio e un lupo, che raffigurano, verosimilmente, l'esito di un combattimento mortale. Gli altri cinque riquadri, di dimensioni maggiori, sono ricchi di particolari, soprattutto la scena che descrive una sfilata di soldati che marciano in due registri, separati da un grande albero coricato. Potrebbe trattarsi dell'Albero del Mondo (*Axis Mundi*), oppure di una quercia.
La quercia simbolicamente è legata alla suprema divinità celeste, probabilmente, e come già ipotizzato nel secondo capitolo, perché

attira i fulmini e incarna la maestà. Nella scena appaiono musicanti e fanti collocati in basso e cavalieri in alto, che sembrano guidati da un serpente con la testa d'ariete che pare aprire la marcia. A sinistra, un personaggio di enormi dimensioni, accompagnato da un dio, immerge un uomo per la testa in un piccolo tino: l'azione, di ordine metafisico, conferisce alla cerimonia un carattere soprannaturale. Un altro riquadro mostra il dio con le corna di cervo (quasi certamente Cernunnos), seduto con le gambe incrociate, che stringe in una mano il serpente con le corna, e nell'altra un collare di metallo ed è circondato da animali: cervi, tori, lupi, leoni e un delfino cavalcato da un uomo.

Questa divinità, secondo il parere di alcuni studiosi, è il signore delle fiere, del bestiame, dei pesci e del serpente mostruoso. A nostro avviso si tratta, viceversa, del Dio dei Cervi. Una delle numerose scene che compongono il calderone evoca una racconto mitologico noto: a fianco di un dio con la barba e un braccio alzato, si trova un personaggio con il capo coperto da un elmo adorno di corna che tiene una grande ruota a più raggi.
La divinità rappresentata è Taranis, il signore del tuono e dei combattimenti. Celebre è la triade che interessa questa divinità: Taranis, Esus, Teutates. Analogamente, tra le divinità femminee esisteva una triplicità, è il caso delle tre Matres o Matronae. Non si può disconoscere che nel bacile di Gundestrup siano raggruppate attorno alle effigi divine alcune figure di animali dalle connotazioni fantastiche e dai tratti orientaleggianti, risultato di un influsso dell'arte ornamentale scitica. Proseguiamo ora il nostro viaggio tra le divinità femminili.

❈ Rosmerta, la dea con la cornucopia e il caduceo

La dea Rosmerta veniva abitualmente venerata assieme a Mercurio (il Mercurio gallico). Questo culto era praticato e diffuso

soprattutto nella Gallia nordorientale, presso le tribù dei Linoni, dei Treviri, dei Mediomatrici e dei Leuchi. Una ritualità che si svolgeva, dunque, proprio nel cuore del territorio del popolo gallico. Da questa considerazione si evince che si trattava di un culto gallico a tutti gli effetti. Il simulacro della dea, la ritrae con in mano una cornucopia e un caduceo (simbolo delle correnti maschie e femminee).

La cornucopia, come nel caso di altre divinità che sono raffigurate con tale attributo, è il simbolo dell'abbondanza, della fecondità e della ricchezza. Possiamo dedurre dalla presenza del caduceo mercuriale che questa dea era intimamente connessa con il dio Mercurio. Un rilievo rinvenuto a Bierstadt, nei pressi di Wiesbaden, mostra la dea Rosmerta e Mercurio con il caduceo. Qualcuno ha interpretato questa rappresentazione teorizzando che Rosmerta fosse la controparte femminea di Mercurio, o addirittura il suo doppione al femminile. L'ipotesi è suggestiva, ma difficilmente comprovabile. Del resto, anche se legata alla corrente mercuriale, l'etimologia del suo nome la accomuna più a Marte, visto che Rosmerta deriva da Smetrios, l'epiteto attribuito a questo dio. Su una iscrizione scoperta a Poitiers si legge: "Deo Mercurio Adsmerio".

Tale elemento, pare accomunare le tre divinità. Altre iscrizioni riportano nomi analoghi: Ate-smerta (ritrovata nell'Alta Marna), oppure Canti-smerta (presente a Lern) e ancora, Ate-smerio (scoperta a Meaux). In Gallia era largamente diffusa la venerazione di una coppia di divinità, quindi la duplice sinergia, Rosmerta-Mercurio o Rosmerta-Marte, non deve stupire più di tanto. Le coppie divine maschio-femmina alludono anche alle polarità energetiche Luna-Sole, Sole-Luna. In ogni caso, come emerge da questa disamina, Rosmerta era una dea importante, pensiamo al prefisso *ro*, il quale indica (proprio come *ate*, in Ate-smerta), una forza divina cui vengono attribuiti grandi poteri. Possiamo ritenere, quindi, che Rosmerta fosse una dea dell'abbondanza, dispensatrice di ricchezza, fertilità e prosperità.

❊ Morrigan, la dea dei cavalieri

Morrigan, la Grande Madre dei Celti, ha dato vita nel Medioevo alla figura della nota Fata Morgana. La sua cultualità è da porre in relazione con la dea Morgan (Morrigu o Morrigain) che nel Pantheon gallico era la divinità che rapiva i bambini e li teneva con sé nei pressi di un lago, restituendoli solamente quando erano diventati dei cavalieri forti e perfetti. In tale contesto simbolico si può rinvenire un'allegoria dell'iniziazione, in cui la donna risulta essere la protagonista principale nello svolgimento del rito. L'ipotesi non è del tutto infondata, basti pensare a Morgana, che nella letteratura medievale si è mutata in una fata bellissima, sensuale, tenebrosa, simbolo della lussuria conturbante. Si racconta che questa dea si gettava volentieri nella mischia servendosi di mezzi magici e, nel celebre racconto *Tain bò Cualnge*, essa utilizza i suoi poteri per tentare di trasformare in varie forme animalesche il giovane eroe protagonista della storia, che combatte in solitudine in un luogo profondo.

Il nome Morrigain, secondo l'interpretazione che ne è stata fatta, significa Regina dei Fantasmi e sopravvive, come accennato, nella leggenda arturiana con le sembianze di Morgana. Le connotazioni di ordine erotico della dea sono ancora più evidenti nel resoconto sulla battaglia di Mag Tured, in cui si narra che Morrigain si sia unita carnalmente con il dio Dagdà (o Dagda), sulla riva del fiume del Connacht. L'accoppiamento, come nel caso della dea del fiume Boann, anch'essa unitasi al dio, durò per nove mesi. La funzione di raccordo delle energie maschili e femminili si manifestava, dunque, con l'unione di due divinità, anche ostili tra loro, magari concretando in questo modo la fusione delle due polarità Yin e Yang. Si originava così quella che viene definita la ierogamia (matrimonio sacro). Si tratta di una cerimonia che prevede a livello simbolico lo svolgersi di un rito che sancisce l'accoppiamento tra due divinità o tra un dio (ma più spesso una dea) e un mortale.
Celebrato solitamente in primavera, questo antichissimo rituale conferiva ai partecipanti la possibilità di poter ottenere una profonda

esperienza religiosa e, c'è da aggiungere, magica. Coloro che vivevano praticamente l'esperienza ierogamica-sessuale assumevano le caratteristiche delle divinità, spesso fungendo da tramite per la divinità in questione. Il rito numerose volte era presieduto e praticato dal monarca o dalla personalità che guidava la religione dominante. Ricordiamo il rito della pietra oracolare, nel corso del quale il re che doveva insediarsi si univa con la dea Erinn (la Terra d'Irlanda) e la fecondava.
Questa unione, da molti ritenuta esclusivamente di ordine simbolico, a nostro avviso prevedeva in alcuni casi l'unione espletata attraverso l'atto sessuale, tra il nuovo re e la sacerdotessa druidica che incarnava simbolicamente la dea Erinn. Questo particolare ci riporta alla mente il matrimonio sacro tra il re di una città stato sumera e la grande sacerdotessa di Inanna. Nell'ambito della religione sumera, la Ierogamia veniva praticata durante la festa del Nuovo Anno. L'unione tra il dio e la dea in questa ricorrenza consentiva di rinnovare la vita umana, animale e vegetale sulla Terra.

Approfondendo alcuni aspetti della religione sumera, scopriamo che il sacerdote (o regnante) Gudea, quando fece edificare un tempio, riservò per il suo dio e la sua pareda la camera nella quale doveva avvenire la loro unione. Alcune descrizioni del passato inerenti alla ierogamia offrono immagini quasi poetiche che celano l'aspetto erotico-rituale. In tali raffigurazioni il dio, infiammato dalla passione e dal furore estatico dell'atto sessuale sacro, viene paragonato all'aquila che segue con lo sguardo rapito un animale selvatico, a un turbine che esalta e sprona alla battaglia. Quando lascia il talamo nuziale dopo l'unione, viene paragonato al Sole che si leva verso cielo, che è poi la dimora della dea figlia del dio del cielo. Nelle saghe celtiche, l'ardore della battaglia e l'eccitazione erotica maschile sembravano essere passioni tanto travolgenti che in ambedue l'uomo sperimentava il medesimo momento estatico. Non a caso, tale connubio è riconducibile alle vergini della battaglia germaniche, le quali si concedevano all'eroe prescelto dopo il combattimento.

È interessante notare riguardo a Morrigain, che la sua essenza divina è racchiusa in un triplice aspetto, come di consuetudine nelle triadi divine che manifestano diverse configurazioni. Questa terna è espressa dai seguenti nomi divini differenti tra loro: Morrigan, Badb, Nemain, che confluiscono in un solo nome: Morrigne. Vi sono anche tre Brigit, e tre Macha e la triade Eire, Banba e Fodla che risulta essere meno antica, nonostante i singoli nomi appartengano all'antichità. La triade divina, da poco menzionata, era riprodotta in Irlanda sotto forme diverse di stile gallo-romano, dedicate alle Madri. Questo triplice aspetto della dea esprime la volontà di concretare in una sola figura la potenza e la forza soprannaturale di un'unica divinità che si manifesta attraverso il forte richiamo magico simboleggiato dal numero tre. Un culto arcaico remotissimo, insomma, come dimostrano alcune incisioni rupestri raffiguranti il simbolo vulvare, che possono essere interpretate come un primitivo segno del culto femminile. Analogamente, le coppelle, cavità semisferiche presenti nei siti archeologici, e scavate nella roccia per motivi rituali ancora sconosciuti, sono riconducibili al culto del Femminino. Anche nel caso delle Matres, la triade era al centro di una cultualità legata magicamente alla numerazione ternaria.

❊ Matres o matrone, dee del focolare

Abbiamo già incontrato nel corso della trattazione le Matres, riconducibili in qualche maniera alle veneri primitive, ma con caratteri marcatamente rituali e più accentuate connotazioni cultuali. Queste Matres rappresentavano tre figure simboleggianti la fecondità. Tornando indietro nel tempo, nel periodo relativo al Paleolitico superiore, in Austria, incontriamo una civiltà interessante subentrata al posto degli Aurignaziani, i Gravettiani. I reperti appartenenti a queste genti, rinvenuti a Willendorf, situata sulla riva sinistra del Danubio, mostrano tre manufatti di grande valore cultuale. Si tratta delle tre Veneri scoperte tra i resti dell'ultima fase dell'insediamento

gravettiano. Dei tre esemplari una è in avorio ed è appena sbozzata, l'altra, sempre in avorio, presenta forme maggiormente definite. La terza, infine, è in calcare e mostra tracce di colore rosso. Queste dee primitive erano le antenate delle Matres, divinità materne composte per la maggior parte dei casi da una triplice effigie. Erano venerate in gran parte del territorio celtico, non solo in Gallia, ma anche in Britannia e nella Gallia Cisalpina. Sono denominate oltre a Matres, anche Matrae o Matronae. Le dee madri venivano abitualmente raffigurate sedute, una accanto all'altra; per lo più inserite in un'aedicula (edicola).

La figura centrale appariva molte volte con un rigonfiamento ben visibile attorno alla testa, interpretato dagli studiosi di celtismo come una cuffia che avvolge il capo. L'interpretazione si è rivelata esatta, e in alcuni casi anche le altre indossavano questo ornamento. Nel loro grembo erano posti cesti di frutta oppure una cornucopia, tipici di diverse deità al femminile. Nel grembo della Matres situata al centro, era presente anche un bambino in fasce, e nel monumento a loro dedicato scoperto ad Autun e a Nuits, le altre due sembrano tenere pronte le fasce da utilizzare per poterlo cambiare.

I dedicanti che veneravano le dee, erano per lo più soldati, il che fa supporre che questo culto era limitato ai ceti modesti di estrazione popolare. Le matrone erano indicate con degli epiteti che talvolta appaiono lontani dalla tradizione celtica e fanno pensare a una provenienza da substrati proto-celtici. Alcuni di questi si riferiscono a un culto che interessava interi popoli, come dimostrano i nomi Gallicae o Britannae. Il culto, comunque, ha assunto anche carattere più limitato e locale, come testimoniato da alcune iscrizioni rinvenute presso Lione (l'antica Lugdunum, o Gallia Lugdunensis), nelle quali compaiono nomi quali: Nemausicae (Nimes), Glanicae (Glanum), Eburnicae (Yvours), Vediantiae (con riferimento alla tribù dei Vedianzii, presso Nizza), oppure Treverae (la tribù dei Treviri). Caratteristico sotto questo aspetto è il nome Mediotattehae, che compone una iscrizione trovata a Colonia, sembra alludere

a una tribù che adorava queste divinità femminili e un rapporto privilegiato con le dee materne. L'epiteto dell'iscrizione rinvenuta a Binchester, Ottolototae, invece, è riconducibile a delle matrone che furono venerate da un grande popolo. A Grenoble una iscrizione contiene il termine Nemetiales, che pare riferirsi a un culto officiato in un nemeton (santuario). Ad Aix-les-bains, le matrone venivano appellate con il termine Comedovae, che potrebbe derivare dalla radice *med* (risanare). In questo caso ci troveremmo di fronte a delle Mater-guaritrici, aspetto non del tutto insolito trattandosi di una località balneare. Anche il nome Augustae, per la verità utilizzato molto raramente, esprimeva sicuramente un particolare apprezzamento nei confronti d queste dee benefiche. A Vienne, un altare reca questa scritta: "Matris Avgvstis", con identico significato. Nella chiesa di Aisnè, che sorge nel Lionese, è conservata una iscrizione, Matris Avgvstis, che fu offerta da un *medicus*. Assieme alle Matrae o Matrones, vi sono numerose altre divinità femminili, per esempio le Nymphae, diffuse in particolar modo nel Sud e nel Sud-Est della Gallia, oppure le Proxumae venerate nella valle meridionale del Rodano.

Tra le altre dee, spiccano le Suleviae, alle quali vennero dedicate delle iscrizioni anche in Bretagna, in Germania e a Roma. In certe occasioni veniva usato anche il nome Junones. Nell'ambito della tradizione irlandese e cimrica le divinità-materne non sono presenti nella medesima forma, sebbene in Irlanda esistono fonti documentali che parlano della venerazione di divinità femminili della Terra, come le tre Macha. Non meno importante il nome cimrico Y Mamau, volto a indicare la fate. Il toponimo y Foel Famau, a sua volta, significa il Colle delle Madri. Nelle tombe, tra le altre cose, sono state ritrovate, oltre agli spiedi dei focolari e agli arnesi in ferro usati per attizzare il fuoco, dei simulacri di Venere o di divinità-madri di piccole dimensioni. Questo particolare pone in rilievo il ruolo di protettrici del focolare domestico da esse ricoperto. Non è improbabile, e anzi viste le premesse è plausibile, che il culto di divinità femminili si generava nella stretta cerchia familiare, non a caso coloro che erano

fedeli alle Madri attendevano dalle dee benefattrici benedizione e benessere. Per certi versi il culto presenta delle similitudini con le veneri gravettiane, giacché la loro presenza è stata interpretata come una forma di comunicazione tra i vari gruppi, che attraverso questi oggetti potevano mantenere e facilitare i loro contatti e nello specifico gli scambi matrimoniali.
Le veneri rinvenute nelle tombe, come spiegato, erano invece il fulcro di un culto riservatissimo ed esclusivo, destinato solamente al nucleo familiare. La funzione domestica delle divinità-madri appare ancora più evidente grazie alla presenza del bambino in fasce che portano in grembo. Questo elemento evidenzia l'interessamento e la preoccupazione delle dee verso i neonati. Talvolta, però, il culto oltrepassa i limiti della famiglia e si diffonde in una comunità più vasta, ciò risulta da alcuni toponimi.

La venerazione dedicata alle divinità del focolare era praticata anche in Italia, dove le Matris svolgevano una funzione importante, per esempio in Campania, in Etruria, a Paestum e persino in Sicilia. L'abbinamento donna-culto della fertilità può quindi essere interpretato come il motivo primordiale che ha portato alla diffusione su vasta scala delle Dee Madri, da cui si sono diramate ulteriori versioni, con l'invasione di tendenze di ordine teologico, scaturite da religioni rivaleggianti.
Tali rielaborazioni hanno portato al sovvertimento della primigenia funzione del mito, pensiamo alla celebre Mater Matuta degli Etruschi, rappresentata con un bambino in braccio, identica in tutto e per tutto (esclusi alcuni particolari legati alla capigliatura e qualche trascurabile differenza nel vestiario) alla Vergine Maria cristiana, che si è appropriata di questo culto. Lo stesso vale per le dea egizia Iside ritratta con un bambino in braccio e le stesse Matres galliche che, in maniera analoga, tenevano in grembo un neonato. Tuttavia, anche se in linea generale la divinità da positiva è divenuta negativa a causa di certe manipolazioni, c'è da dire che non è stato alterato l'atavico principio che assegnava alla donna, madre-santa-demone, un ruolo concomitante con il soprannaturale.

All'origine di molte figure femminili dotate di poteri superiori, esiste una donna divinizzata precristiana. Si tratta, nella maggior parte dei casi, della risonanza di antichi culti consacrati alle matrone ad aver creato l'humus indispensabile a dare vita a leggende e tradizioni. Nelle tre Madri è celato il simbolismo materno, la forza della fertilità, ma anche un concreto riflesso di sensualità, che non va in nessun modo trascurato. Il motivo emerge nuovamente e con chiarezza, quando si tenta di rinvenire una corrispondenza tra le matrone della religione precristiana e le fate del folklore europeo. A questo punto appare evidente una continuità e un legame tra le due figure supportato da un'ininterrotta connessione che unisce assieme soprannaturale e razionalità, paura e certezza di un intervento superiore.

Testimonianze di aree consacrate alle Dee Madri sono note in ambito alpino, specialmente in Piemonte e in Lombardia. A Roma il culto delle matrone appare documentato da dediche lasciate da pellegrini, mercanti, viaggiatori e soldati della guardia imperiale reclutati in area renana e danubiana. Sono frequenti ritrovamenti di dediche ex voto e altri reperti riferiti alle matrone in luoghi dove oggi sorgono chiese cristiane, molto spesso dedicate alla Vergine con il Bambino. In molte località la figura della Madonna cristiana con il Bambino è stata è stata considerata un'evoluzione cultuale, originata dalle medesime necessità antropologiche della divinità precristiana: una figura celto-ligure adorata nei pressi di fonti, luoghi sacrali druidici connessi con la donna divinizzata. L'aspetto geomorfologico delle aree in cui sorgevano templi dedicati alle matrone, ovvero la presenza di grotte, di fonti, di alture è un elemento che contribuisce a chiarire l'importanza dell'ambiente e dei suoi attributi, nel contesto legato alla devozione per la divinità femminile, che in molto casi ha sostituito il primitivo culto materno.

Una analisi delle connessioni che intercorrono tra le fonti ritenute terapeutiche e i culti precristiani che si svolgevano in questi siti, hanno posto in evidenza l'esistenza di tradizioni mistico-religiose di matrice antichissima. Alla forte archetipizzazione del modello

Kourotrophos (la donna che allatta), si sono sovrapposti gli echi di culti precedenti, dando origine a una solida base per la futura trasformazione di un mito senza tempo.

❋ Epona, la dea dei cavalli

Le informazioni più antiche concernenti Epona, la dea dei cavalli gallica, sono riportate da Giovenale, che descrive l'usanza di dipingere la sua immagine sulle greppie dei cavalli. Altri autori tardo-latini come Minucio Felice e lo scrittore greco Agelisao analogamente riportano indicazioni concernenti la dea, dimostrando in tal modo che Epona era assai nota. Questo fatto inconfutabile è comprovato anche dalle numerose iscrizioni e dai monumenti che a lei sono dedicati. Molte di queste sono state scoperte nella Lorena, nei paesi del Reno, nella Svizzera, nel Vorarlberg, a Nassau, a Wurttenberg. E ancora: Carniola, Corinzia, Stiria, Ungheria. Un gran numero proviene anche dalla Francia e dalla Germania.

I monumenti la ritraggono in pose diverse e si dividono in due categorie: quelli in cui la dea è assisa in groppa a un cavallo o un puledro (questa serie è stata rinvenuta molte volte in Francia); e nel secondo caso quelli in cui Epona è ritratta dinanzi a un cavallo oppure tra due o più cavalli. Questo genere, tuttavia, è raro e diffuso in Italia. Talune volte la dea appare seminuda, distesa su un cavallo e con alcuni attributi quali la cornucopia, una patera e, talora, è affiancata da un cane. Il cane esterna valenze lunari, ma la sua presenza non è facilmente comprensibile. In alcune rappresentazioni, dietro le spalle della dea, compare una porta appena accennata.
Qualcuno ha voluto intravedere nel cane e nella porta elementi inferi, individuando nell'animale Cerbero, e nella porta l'ingresso dell'Ade. In realtà gli elementi a disposizione non consentono una verifica appropriata, tuttavia l'uscio che è posto dietro la dea può racchiudere valenze di ordine iniziatico, simboleggiando la soglia

del Tempio misterico e il cane ricoprire il ruolo di Guardiano della Soglia. Qualunque sia la spiegazione, la porta non è un elemento casuale nel contesto della raffigurazione e della sua simbologia. Le dee, molte volte sono le mediatrici tra il mondo sotterraneo e quello posto al di sopra, sono le iniziatrici che svelano i misteri dell'iniziazione sollevando il velo arcano e presiedono alla morte e rinascita simboliche operate dall'iniziando.

Il culto la vede come protettrice della stalla, come si evince dai monumenti situati presso il Danubio, dove la cavalleria era stanziata, e risalenti al I secolo d.C. Le dediche provengono principalmente da soldati romani, il che dimostra che Epona è stata venerata soprattutto in ambienti militari. Lucio Apuleio, iniziato ai misteri egizi di Iside, ci informa che nelle stalle era stata collocata una *aedicula* in cui troneggiava il simulacro della dea incoronata di fiori. A Roma veniva adorata come Ippona, quasi a voler sottolineare la sua funzione divina nel settore ippico. In determinate occasioni veniva effigiata assieme ad altri dei: Marte, Ercole e Silvano (divinità agreste protettrice delle greggi). Veniva raffigurata anche con delle dee, tipiche dell'accampamento romano, come le Campestres e le Suleviae. Come già detto, Epona non può essere circoscritta unicamente al ruolo di patrona della cavalleria, ma le sue connotazioni simboliche, per certi versi ancora avvolte nel mistero, fanno pensare a una cultualità più complessa. Anche se il suo nome era collegato fin dal principio al cavallo (nome gallico di Epona: Epo-ekuo), si ritiene che essa sia stata una incarnazione della Magna Mater celtica. Se questo è vero, e non abbiamo ragione di dubitarne, resta da capire quale ruolo ricopriva simbolicamente il cavallo in tale contesto. Nella tradizione questo quadrupede assume connotazioni ctonie, di conseguenza la dea è in rapporto anche con il regno dei morti.

È molto probabile che Epona, un tempo divinità importantissima, sia dell'Oltretomba, che della fertilità, successivamente abbia perso il suo ruolo primario e la sua vera centralità sia confluita in un culto di minore spessore sorto nell'ambiente dei legionari. Altre divinità

femminili celtiche e galliche erano: Sirona, Sula, Sentona, Nemetona, Noria, Arnementia, Coventina, Sulis. E ancora, Le dee Triviae e Quadriviae (legate ai crocicchi), Rigantona, Banba, Eire (Irlanda), Tailtiu, Medb, Arianrhod e tante ancora, che non è possibile enumerare, a meno di non vergare un testo a parte. È fondamentale spiegare, ai fini di una maggiore e più completa comprensione dell'argomento, che l'esasperazione di alcune parti anatomiche (il seno, le natiche e i fianchi), riscontrata nei simulacri del Paleolitico, di cui ci siamo già occupati, era intesa a valorizzare attraverso un formula segnica determinate forme intimamente connesse con i riti di fertilità e di maternità. Scriveva il sommo Vate e iniziato Virgilio: "Antiquam exquirite matrem", e cioè: cercate la madre antica. Parole tese a evidenziare la necessità di rivelare l'esistenza di un matrice comune e archetipa, autentico punto di riferimento per quella tradizione cultuale che con il passare del tempo ha assunto toni improntati al maschilismo.

I Celti, conoscevano profondamente le differenti peculiarità e l'importanza espresse dalla sfera femminile e dalla corrente a essa collegata. Ma come spesso accade le cose si alterano e la loro vera origine viene snaturata. Avviene così che l'evoluzione delle divinità femminili ha prodotto molteplici sfaccettature in seno a queste immagini di dee, dando luogo a numerose figure, tanto positive quanto negative, considerate in modi difformi all'interno delle diverse civiltà. Partendo dalle divinità celesti o infere, sacralizzate, si sono generate gradualmente delle entità minori, assorbite dalla tradizione popolare e dal folklore, che ne hanno in molti casi ricostruita l'immagine primeva in base alla situazione mitica locale.
Questa operazione di trasmutazione, se così si può dire, ha dato vita a una componente che oscilla tra bene e male e che nella donna divinizzata risulta fortissima. Il ruolo femminile diviene così estremamente diversificato, carico di ambiguità, come testimonia la demonizzazione della donna a opera del pensiero cristiano. La donna del mito o della religione ha in sostanza cambiato diverse volte aspetto e funzione.

Il culto di Epona, risalente come esplicato a un substrato culturale preistorico, ha lasciato tracce profonde che riconducono al celebre Cavallo di Uffington, lungo più di 112 metri che si staglia ancora nitido nella campagna inglese (Inghilterra occidentale). Si tratta di una antichissima rappresentazione a effigie che testimonia la devozione verso la dea dei cavalli.
La sua tecnica esecutiva pone in risalto una particolare lavorazione basata sul principio dei graffiti. Per dare vita alle figure, infatti, si asportavano le zolle di terra al fine di fare affiorare lo strato di gesso sottostante in modo da formare immagini di incredibile impatto visivo. Il cavallo dedicato al culto della dea è stato realizzato nella medesima maniera lasciando che il bianco rifulgente della materia gessosa emergesse dalla terra, millenaria espressione di un devozione che travalica il tempo e lo spazio.

❊ Il mistero delle Vergini Nere druidiche

Le nostre indagini sulle divinità celtiche e sacre del femminile divino e divinizzante, riconducono sempre e comunque alla forma primigenia di una immagine che è stata rielaborata nel tempo, ma che è il frutto di una genesi senza tempo. La sovrapposizione cristiana non è riuscita a cancellare del tutto questi culti di ordine magico-germinativo, che in alcuni casi sono sopravvissuti o sono stati trasmutati e riutilizzati attraverso una forma di convivenza che al principio era meno repressiva. Tra gli Angli, per esempio, era costume la notte tra il 24 e il 25 dicembre (definita la notte della Madre) colmare di voti e di offerte gli alberi, le fonti e le grotte, gettando in tal modo le basi per la diffusione di una tradizione cultuale rimasta comunque invariata.

La religione delle popolazioni nordiche è rimasta viva per molto tempo, anche dopo l'avvento del Cristianesimo, nonostante fosse considerata una forma di superstizione da parte dei missionari. Ciò

spiega per quale ragione i luoghi sacri ai druidi furono adibiti al culto cristiano, in una sorta di continuum sacrale e, nonostante alcune varianti, ancora circonfusi di echi pagani. Gli alberi sacri dei druidi, egualmente, furono inglobati nel culto dei cristiani e immagini pie appese ai loro rami. Le fontane sacre vennero consacrate alla Vergine e ai Santi, e si credeva ancora alle loro virtù pur cessando di credere alle divinità che vi dimoravano. Eppure, proprio quelle divinità avevano caricato i santuari druidici di energia e potere. Un potere espresso dalle peculiarità di siti particolari che esternavano correnti magnetiche in sintonia con il dio che li abitava.

Nessuno dopo di allora è riuscito a rinvenire le misteriose correnti tellurico-magnetiche come erano riusciti a fare i sacerdoti celtici. Dietro tale conoscenza si celava un culto segretissimo e tuttora sconosciuto che faceva capo alle magiche energie della Terra e alle celebri Vergini Nere. Il simbolismo del colore nero racchiudeva in età arcaica valenze favorevoli e positive, benefiche e rigeneranti come dimostra l'iconografia delle divinità gallo-romane talora brunite e venerate per le loro specifiche peculiarità taumaturgiche legate alla fecondità e il parto in cripte sotterranee. Questo cromatismo alludeva all'universo ctonio, all'utero primordiale. Il nero riconduce con il suo simbolismo arcano a ciò che non è manifesto, che deve ancora sostanziarsi e venire alla luce, allo stato verginale, a ciò che deve essere fecondato, al seme che giace nella terra nera e attende di germogliare.

Come vedremo, la paternità delle Vergini Nere è stata attribuita a una corrente religiosa la cui centralità è individuabile nel Cristianesimo, ma le cose sono andate diversamente. Infatti, il culto delle Madonne scure, che discende dal culto delle Matres è di origine remota, basta pensare alle numerose divinità classiche contraddistinte dalla tonalità bruna: Artemide di Efeso, Cibele, Iside (indicata anche come la Vergine Nera Paritura, ossia che sta per partorire), Venere (conosciuta anche come Melaenis: la nera), Artemide denominata Scotia (la Oscura), Demetra, che in Grecia veniva chiamata anche la

Madre Nera. Non dobbiamo trascurare il fatto che la Grande Madre veniva rappresentata a livello cultuale e simbolico da una pietra nera, confermando le valenze rituali e simboliche di questo colore. Nota la storia di Nostra Signora la Nera, sita alla Daurade di Tolosa, che alle origini riposava in un lago sacro. Il console romano, che a quel tempo aveva sotto la sua giurisdizione la regione in cui era situato lo specchio d'acqua dedicato alla Nostra Signora, diede ordine di ripescare il prezioso simulacro nel 109 a.C. e successivamente lo fece collocare nel tempio della dea Pallade che era stato edificato in quell'area. La divinità nera fu cristianizzata nel 415 d.C. come Gallia Placidia, figlia di Teodosio il Grande, re dei Visigoti.

Nei santuari druidici questa figura femminea dal volto nero era dispensatrice di doni e simboleggiava i diversi aspetti della natura e i suoi destini: le tempeste, le carestie, la siccità, ma anche il raccolto copioso e l'abbondanza della terra. Ciò spiega perché veniva rappresentata attraverso una dualità ben definita che la vedeva con il viso metà bianco e metà nero. Oppure, veniva raffigurata con vesti candide o nere per rimarcare la sua duplicità luce-ombra, notte e giorno. Elementi sinergici che interagiscono simultaneamente. I suoi cicli comprendevano ogni fase, ciascun stato d'animo. Guariva le malattie, faceva crescere i figli nel ventre delle donne, faceva germogliare le piante, era la dea dell'amore, la regina della fertilità, la datrice delle visioni (di ordine astrale-preternaturale). Considerata la scintilla di vita nel buio della notte cosmica, riuniva in sé tutte le contraddizioni degli opposti, giustificando persino la morte nella certezza della rinascita. Le Vergini Nere, dunque, celano un antico messaggio iniziatico e operativo e sotto le cripte di molte cattedrali gotiche si trovano delle grotte dolmeniche, centro di culto degli antichi druidi, situate nelle zone di incrocio delle correnti telluriche, sacre e divine, spesso simboleggiate dal serpente.

La Terra per i sacerdoti dei Celti, come del resto per quasi tutti gli antichi popoli pagani era un organismo vivente e, come tale, riceveva nutrimento da una serie di arterie e di vene celate sotto la sua superfi-

cie. La rete terrestre è così percorsa da una sorta di sottile energia che potremmo definire magnetica, quella forza che i druidi chiamavano *wouivre* (il serpente dei Celti). Questa energia sotterranea connessa con le nere signore, poteva scaturire dal suolo in certe particolari condizioni e agire in modo benefico, oppure al contrario in maniera negativa sull'organismo umano, ma ciò dipendeva dalle circostanze. Con la presenza della *wouivre*, i Celti spiegavano i vari fenomeni naturali correlati ai corsi d'acqua sotterranei, i depositi di minerali più o meno nobili, le proprietà curative di certune acque fortemente magnetizzate. I punti d'incontro di queste arterie divenivano luoghi di potere sacri, veri e propri centri di energia.

Allo scopo di rinnovare il contatto benefico con la terra i Celti erano soliti compiere pellegrinaggi verso i centri di condensazione della *wouivre* impregnandosi così di benefici influssi, ricaricandosi di nuove energie, espressione elettiva delle forze telluriche. Tra i punti nevralgici druidici di notevole valore, ricordiamo Chartres (dove fu edificata la celebre cattedrale gotica), Le Puy e Avioth (a pochi chilometri da Stenay). Nei luoghi magici dei druidi, i fedeli, da tempo immemore, rendevano omaggio ad antiche divinità nere. Uno di questi siti carichi di onde magnetiche, fulcro cultuale delle dee scure, era Luneville (città della Luna), che anticamente ospitava una statua dedicata alla Vergine Nera.

Frammenti del culto segreto a esse correlato li rinveniamo proprio a Chartres, dove si trovava una effigie della dea scura, la famosa Vergine Paritura dei druidi collocata nella maestosa cattedrale. Una sorta di rituale che si è protratto fino al Settecento e che aveva luogo al termine della funzione religiosa. I pellegrini che si recavano nell'edificio sacro, dopo avere ascoltato la messa, scendevano nella cripta servendosi del passaggio che si apre a nord della chiesa. Una volta giunti nella sala sotterranea pregavano riuniti attorno alla statua della Vergine Nera. Il simulacro raffigurava una donna seduta che teneva tra le braccia un bimbo e ai suoi piedi era collocata un'iscrizione in latino: *Virgini Pariturae* (alla vergine che sta per partorire).

Questa scritta non ha niente a che fare con l'effigie custodita nei sotterranei della cattedrale, infatti, nella rappresentazione, la Vergine ha già partorito e con cura tiene il neonato in braccio. Questa scritta, in realtà, si ricollega alla tradizione druidica che venerava la Vergine che deve partorire. Quando la statua originale dei druidi venne distrutta nel corso della rivoluzione, fu sostituita con una riproduzione nel 1857, e da allora è conosciuta come Vergine della Colonna. Tuttavia la scritta originaria è rimasta inalterata. Alla base dell'immagine sacra era presente anche un pozzo sacrale dal quale i pellegrini, dopo avere ricevuto una speciale benedizione, si dissetavano.

Nel Medioevo, per la costruzione di grotte artificiali venivano eretti alcuni dolmen. Nelle cavità trovavano posto le Vergini Nere, alcune raffigurate nell'atto di calpestare il serpente (rappresentazione delle energie e delle correnti lunari che vanno dominate, controllate e convogliate), simbolo ripreso successivamente dall'iconografia cristiana. Le Vergini della tradizione pagana-druidica sono riconducibili anche alla dea egizia Iside, emblema della Madre Terra che dà vita a una manifestazione divina. In epoca cristiana le statue di Iside, dea vergine e madre con in braccio il figlioletto Horo, furono collocate nelle grotte e divennero le Vergini Nere. Le statue druidiche e quelle egizie, ricche di significati ermetici, rappresentavano anche il *trait d'union* fra le divinità pagane e la Vergine cristiana. Iside la Nera incarnava Kemè (Al Kemit = terra nera), la terra d'Egitto dopo le piene del Nilo che le dà nutrimento. In tal modo in alchimia viene simboleggiata la materia prima che l'adepto deve rinvenire allo scopo di dare corso alla sua trasmutazione interiore. Non a caso il colore bruno è abbinato alla terra.

Anche san Bernardo di Chiaravalle, il fondatore dell'ordine dei Cavalieri Templari, considerato un druido dell'era cristiana, venerava una Vergine Nera. Narra un episodio legato alla sua vita (denominato Allattamento di San Bernardo) che un giorno, mentre il santo pregava la Vergine Nera custodita nella chiesa di St. Vorles a Chatillon sur Seine, si sentì spinto a pronunciare il motto *Mostra te esse*

matrem. In quel momento, la Vergine si mosse, portò la mano al seno e fece zampillare tre gocce di latte che il teologo raccolse sulle labbra. L'episodio a detta del grande alchimista Fulcanelli, autore del celebre saggio *Il Mistero delle Cattedrali*, è una allegoria alchimica che allude alla Terra, alla Madonna degli Inferi e alla Dama Celeste. Le tre figure sono il simbolo manifesto e universale di un'altra Vergine: quella dei filosofi, che per gli alchimisti è la tanto sospirata materia prima (Iside) precedentemente menzionata. Questa sostanza è l'Agente filosofico essenziale che nel corso di una delle fasi iniziali della grande opera alchimica permette di ottenere la putrefazione della materia vile o nigredo: il nero più nero del nero. Il latte della Vergine Nera ricevuto da san Bernardo, dunque, configura l'acqua mercuriale, la cui coagulazione è indispensabile per il perfezionamento dell'opera stessa. Le Vergini Nere, da questo punto di vista, possono essere viste come dei segnacoli ben precisi volti a indirizzare gli alchimisti iniziati verso la pietra filosofale. L'immagine dei loro santuari conferma attraverso i numerosi simboli alchimici il loro carattere ermetico. I numerosi miracoli da esse compiuti, egualmente, simboleggiano il superamento delle prove iniziatiche e in quest'ottica vanno viste la guarigioni miracolose, gli scampati naufragi, le resurrezioni di bimbi, veri e propri segni d'iniziazione.

Una delle Madonne Nere più famose è senz'altro quella collocata nella cattedrale di Le Puy, meta di pellegrinaggi fin dai tempi dei druidi. Purtroppo l'originale di questa statua venne bruciato durante la Rivoluzione francese al grido di: “Bruciamo l'Egiziana!”. Si racconta a riguardo che alcuni testimoni videro aprirsi al di sotto della scultura una piccola porta, dalla quale fuoriuscì una pietra misteriosa, o secondo altri un papiro egizio. Le diverse effigi delle dee brune dispensano, come accadeva nella religione dei Celti, particolari grazie, come la Nostra Signora di Rocamadour, che si trova a duecento chilometri dall'oceano e protegge i naviganti, come dimostrano i numerosi ex voto composti da piccoli battelli e barche che sono depositati sotto il suo altare. Le altre, con poteri terapeutici e di guarigione, sono dislocate lungo la via dei pellegrini che conduce ai

vari santuari: Chartres, Le Puy, Arles, Montepellier. Le donne sterili si rivolgono alla Vergine Nera di Manosque o di Avioth; i ciechi e coloro che soffrono di malattie degli occhi, invocano la Madonna Nera di Liesse, di Serrigny e di Vichy; i malati di morbi epidemici pregano con devozione le Vergini di Maillanne, di Noves, di Banyus, di St. Pardoux. Per le restanti patologie si venerano le Vergini Nere di Chatreix, di Josselin, di Limoux, di Marsiglia. La Madonna Nera di Oropa, come la Vergine di Manosque, guarisce le donne dalla sterilità, assicura l'abbondanza dei raccolti e preserva dalle epidemie.

La Madonna più nota in Spagna, invece, è situata nel santuario di Montserrat (o Monserrat), che alcuni studiosi d'ermetismo identificano con Monsalvato, il mitico castello del Graal. Le cattedrali dedicate alla Nostra Signora riproducono nelle pavimentazioni la costellazione della Vergine. Tale elemento architettonico non è casuale, ma è legato a una simbolica cosmica che racchiude complessi significati di ordine arcano ed energetico. Le coordinate celesti che sono in commistione con i luoghi di culto, infatti, rafforzano il legame con le antiche correnti pagane e con le sfere celesti. Come è noto le cattedrali di Saint-Denis sono correlate alla costellazione di Orione, quelle dedicate a Santo Stefano alla Corona Boreale e quelle di Notre Dame, infine, sono connesse con la costellazione della Vergine. L'orientamento celeste in quest'ultimo caso riveste importanti simbologie.

Analizzando l'aspetto astrologico di Notre Dame, ci rendiamo conto che esiste una associazione tra le Vergini Nere, e le ubicazioni delle chiese dove queste erano venerate assieme alla costellazione di Cassiopea. Nel mito greco Cassiopea era la madre di Andromeda (notare il duplice aspetto), che venne salvata dalle fauci di un mostro marino dall'eroe solare Perseo. I pellegrini che si recavano nei luoghi sacri rinvenivano negli edifici gotici delle vere e proprie tappe celesti, in particolare quelli provenienti dal Nord e diretti a Mont Saint-Michel o quelli che attraversavano la Spagna diretti a Montserrat. Nel corso del viaggio, il Sole e le stelle fornivano loro il giusto orientamento

e quando alzavano gli occhi verso il firmamento, soffermandosi sull'asse chiesa-Cassiopea, appariva ai loro occhi, da est a sud-est, la costellazione della Vergine. Era questa la direzione di Gerusalemme. La costellazione della Vergine, assieme a Cassiopea, è in perfetta osmosi con la regina etiopica della sfera celeste, sovrana nera ma bella come l'amata del *Cantico dei Cantici*, la Vergine alchimica:

> "Non vogliate stupirvi ch'io sia scura, perché così m'ha colorito il Sole, sono nera, ma bella, tra le figlie di Gerusalemme." (Cantico dei Cantici, 7)

Simile alla Vergine dello Zodiaco, la Regina del Cielo, stringe tra le mani lo scettro di una dominazione universale. Le Vergini Nere sono legate tra l'altro a canoni numerici precisi che sottendono a una conoscenza simbolica di rilievo. La celebre Madonna di Loreto (copia dell'originale andato distrutto durante un incendio), come riportato dallo studioso G. Petromilli, fu traslata da Acri nel 1291, a causa degli incendi di guerra e si salvò. Nel 1921, invece, ancora un incendio la distrusse. Se si pospongono le cifre delle centinaia relative a queste due date, si noterà che il simulacro della Vergine ha subito l'attacco delle fiamme divoratrici a distanza di settecento anni, che in termini numerologici ed esoterici è riconducibile al numero sette e ai suoi multipli. La simbologia che circonda questo numero è legata al concetto di Terra.

Come sappiamo, la Vergine, in origine collocata a Loreto e in seguito spostata ad Acri, fu nuovamente portata nella Santa Casa di Loreto e deposta nell'omonimo santuario. Il ritorno al luogo originario del suo rinvenimento è legato a quelle correnti telluriche da noi scandagliate, emanate dalla terra in particolari condizioni, che sembrano influire notevolmente sugli esseri umani. Correnti che i druidi sapevano sfruttare magistralmente, a riprova della loro maestria rituale. Esistono altre concordanze in ambito numerico, in analogia con le sacre Vergini Nere, stiamo parlando delle loro dimensioni. Il simulacro normale, per così dire, è costituito da una statua di legno di piccola taglia, settanta centimetri circa di altezza per trenta di

larghezza e altrettanti di profondità. I numeri che corrispondono alla statura del manufatto e alle altre misure è rapportabile, in base a studi compiuti da alcuni esoteristi, ai numeri sacri 3 e 7, elevati alla potenza. Si tratta di canoni numerici magico-simbolici dalle forti connotazioni occulte. Il 3 è il simbolo della perfezione e della Trinità. Nel contesto divinatorio e iniziatico corrisponde alla terza Lama dei Tarocchi, l'Imperatrice, che raffigura a livello simbolico l'intelligenza creatrice, madre delle forme, delle immagini e delle idee. È la Vergine Nera che ha subito una trasmutazione divenendo Sovrana di Luce: la materia grezza si è raffinata ed ha assunto una materialità più sublime e splendente, riflesso delle forze solari e luminose.

Il numero 7, legato come già detto alle correnti terrigene, è l'emblema dell'incarnazione. Allude alla Terra vivificata dalla potenza del raggio divino e dunque è il simbolo della Madre divinizzata: la Vergine Nera, appunto. La Nera Signora, personificazione druidica della materia prima già menzionata, contiene il simbolo della fecondità. È la Gran Madre dei culti misterici dell'antichità precristiana e la Vergine dei Filosofi. I druidi con la loro sapienza ci hanno lasciato una importante eredità fatta di simboli secretati, ma anche di filosofie e conoscenze pratiche concernenti l'energia femminea della Terra simboleggiata dal serpente Wouivre.

Riguardo al rettile sacro dei druidi e alle correnti telluriche che questo incarna, è interessante notare che nell'ambito del tantrismo egli simboleggia l'energia Kundalini che giace addormentata e avvinta alla base della colonna vertebrale, sul Chakra denominato dello stato di sonno, che chiude il meato del pene. Quando si sveglia, il serpente sibila e si tende. Si opera in questa maniera l'attivazione dei Chakra e la conseguente discesa della libido, la manifestazione rinnovata della vita. Dal punto di vista macrocosmico (universale), la Kundalini ha per omologo il serpente Aananta, che serra fra le sue spire la base dell'asse del mondo. Le grandi dee ctonie nell'ambito del loro culto, avevano tutte il serpente come attributo, espressione

della matrice femminea. Il serpente femmina è il rettile invisibile, principio che abita gli strati più profondi della coscienza e gli strati profondi della Terra. Non dimentichiamo che a Stonehenge i druidi e i bardi officiavano una cerimonia in cui campeggiava l'effigie del serpente. Nell'antica Roma, non a caso, il simbolo del *Genius* (Spirito guardiano o *Genius defensor*) era un serpente. L'universalità delle tradizioni che fanno del serpente il signore delle donne, in quanto signore della fecondità, è ormai conclamata. Ciò spiega perché in India le donne che desiderano avere un figlio adottano un cobra. Una leggenda narra di una misteriosa vergine giudea che ai tempi di Erode era stata visitata da un serpente, in cui si è voluta ravvisare la Vergine Maria. Del resto è nota l'affinità che lega il serpente e la colomba nel simbolismo sessuale.

Da sempre la serpe è stata considerata un aspetto caratteristico delle società matriarcali, e ancora oggi in Africa tale concezione è viva. L'ambivalenza sessuale del rettile si traduce nel simbolismo che lo paragona contemporaneamente all'utero e al fallo. A riprova di ciò esistono dei manufatti risalenti al Neolitico, che raffigurano l'animale (fallico nel suo insieme), decorato con delle losanghe, simboli della vulva.
Archetipo fondamentale legato alle origini della vita e dell'immaginazione, il serpente ha conservato ovunque nel mondo le sue valenze simboliche e arcane. Rappresentazione della seduzione femminile, viene configurato come una donna-serpente che si colloca sullo stesso piano delle sirene e delle ninfe. La sapienza druidica, quindi, era edotta su certe manifestazioni energetiche e magnetiche celate nelle cavità sotterranee e dislocate nei punti strategici di alcuni luoghi carichi di correnti taumaturgiche. Da quanto sinora esposto appare chiaro che nella cultura magico-religiosa e sociale dei Celti la donna, sacerdotessa, indovina, dea, madre, vergine e archetipo universale, era tenuta in grande considerazione perché incarnava l'aspetto complementare del maschio, l'anello mancante che doveva ricongiungersi con la sua metà maschile. Non quindi elemento negativo, ma fertile complementarità.

Le feste magiche dei Celti

Prima di affrontare l'argomento relativo alle divinità maschili, ci sembra giusto esplorare le feste druidiche o Festival magico-rituali dei Celti allo scopo di entrare nel vivo della cultura magica e cultuale di questo popolo e delle usanze che li riguardano. Le notizie concernenti i periodi delle grandi feste collettive provengono in maniera quasi esclusiva dalla tradizione irlandese. Venivano denominate *feis* (festa), oppure *òenach* (incontro). Il nome pare appropriato, giacché costituivano occasione d'incontro tra le genti celtiche. Queste adunanze si svolgevano nelle diverse parti dell'isola, per esempio a Uisnech, Tailtiu, Emain Macha, Cruachan e Carman. Vi era anche una festa comunitaria dai toni solenni che si teneva a Tara (anticamente chiamata Temar), nel corso della quale si deliberavano e rinnovavano le leggi. Il fondatore di tale ricorrenza era, a quanto riportato dalla tradizione, Ollam Fodla. Le riunioni, dunque, rivestivano tanto carattere religioso quanto giuridico e politico. I druidi, naturalmente, esercitavano un notevole influsso durante le festività in questione.

Tra le varie manifestazioni ricordiamo la gara di corsa dei cavalli, la recita di antichi canti e leggende e la presenza di vari artisti e artigiani di diverso ordine. In tali occasioni, gli ollamh selezionavano i migliori artigiani che in seguito venivano smistati nelle diverse parti d'Irlanda. I mastri artigiani erano conosciuti con il nome di *ildànaig*, riconducibile all'appellativo *samildànaig*, relazionato al dio Lug, il Grande Sciamano. Le feste celtiche erano

profondamente radicate all'interno del mito primigenio e le cerimonie che si celebravano onoravano la tradizione di antichi miti in cui dèi ed eroi avevano manifestato il loro benefico influsso. Le corse dei cavalli, in questo senso, riportano alla memoria le usanze dei Greci che gareggiavano con i destrieri attorno alla tomba di un eroe, in onore del quale erano stati organizzati i giochi. In maniera analoga i Celti irlandesi gareggiavano, ma le gare venivano allestite in onore di una donna, attestando ancora una volta l'importanza delle valenze femminee in seno ai costumi sociali celtici. A tale proposito è bene sapere che in Irlanda erano contemplate quattro feste, ciascuna delle quali cadeva al principio delle singole stagioni: Imbolc, Imbloc o Candlemas, a febbraio; Beltene (o Beltane), a maggio; Lugnasad (Lugnasadh o Lammas), ad agosto; e infine, Samuin (Samahain o Samionos), a novembre.

❊ Imbolc, la festa della Primavera magica

Imbolc, la festa che cade il primo di febbraio e che più tardi si è conservata come la festa di Santa Brigida, è designata anche con un secondo nome: òimelc, che sta a significare che in quel periodo ha inizio la lattazione degli agnelli. Il termine òimelc risulta essere una trasformazione della più antica denominazione Imbolc. Il senso autentico di tale festività lo si desume chiaramente da un'antica quartina a essa inerente:

> "Assaggia ogni cibo con ordine, la cosa deve accadere durante la festa di Imbolc, il lavarsi le mani, i piedi e il capo, così io lo spiego."

Da questa descrizione si comprende che il termine Imbolc deriva da *imb-folc*, parola che allude alle purificazioni rituali che in quella data avevano luogo. Il rituale purificatorio è molto vicino alla consuetudine romana delle *februa* (riti di purificazione), che fa pensare a una tradizione festiva di origine italo-celtica. Per i druidi Imbolc

rappresentava l'inizio della Primavera magica (1° febbraio) e racchiudeva valenze occulte di un certo interesse. Era la festa dell'elemento Aria, e designava i riti d'iniziazione e altre fasi operative magiche.
Esistono delle comunanze con la Candelora, la festa cristiana che chiude il calendario liturgico natalizio. Essa celebra la presentazione di Gesù al Tempio. Fu istituita a Gerusalemme già nel IV secolo, per poi passare a Roma (VI-VII secolo) dove veniva celebrata con una processione. Ben presto si fuse con la festa della purificazione di Maria avvenuta, secondo la tradizione ebraica del Levitico riguardante le madri, quaranta giorni dopo il parto. Il nome tuttavia, deriva dall'usanza, sorta nella Francia del secolo X, di benedire le candele che venivano portate in processione e poi conservate dai fedeli.
Nell'Occidente altomedievale l'adozione di questa festività in febbraio ebbe probabilmente lo scopo di sovrapporsi ad alcune festività pagane che esprimevano significato catartici e di purificazione: i Lupercalia a Roma e appunto l'Imbolc in Gallia e in Irlanda.

❊ Beltene, la festa del Fuoco

Beltene o Beltane tramutatasi in una festa cavalleresca della primavera, il Calendimaggio, in origine era dedicata al dio celtico Beli o Belenos, l'Apollo, la divinità solare celtica, ed era la festa del Fuoco. In essa si celebrava l'abbondanza della natura giunta al culmine della sua potenza e del suo splendore. Beltene si festeggiava tra il 30 aprile e il 1° di maggio. A partire dal tardo Medioevo, la notte precedente al 1° di maggio, nota come notte di Valpurga, sarebbe divenuta con la Candelora una delle notti caratteristiche del Sabba.
È interessante notare a riguardo che le feste di Beltene e di Samuin o Samain dividevano l'anno in due parti uguali la metà chiara e la metà scura. La prima era caratterizzata dalla luce e dalla bella stagione, la seconda dal buio e dal freddo. Beltene era conosciuta anche come Cètsamain e il fuoco in tale contesto aveva una funzione di particolare rilievo. Durante la cerimonia venivano accesi grandi fuochi,

usanza che non era limitata solo ai Celti, ma era estesa anche ad altri popoli, come dimostrano i fuochi di Pasqua che ancora oggi vengono accesi ogni anno e che costituiscono l'immediato proseguimento di questa usanza celtica. I druidi rivestivano il ruolo preminente nell'accensione di tali fuochi e nella ritualità che li accompagnava. In questa occasione, il bestiame veniva spinto a passare in mezzo alle fiamme con lo scopo di preservarlo dalle pestilenze. Un rito purificatorio, dunque, destinato a proteggere il bestiame con le corna dai pericoli che lo minacciavano durante l'estate. Nel nome della festa rinveniamo il suffisso *tene* (fuoco) e il prefisso *bel*, che potrebbe indicare un legame con Belenus, appellativo con cui Apollo veniva chiamato nel Norico, e Belisama, epiteto con cui Minerva era indicata nelle Gallie. Il nome, quindi, dovrebbe significare all'incirca: fuoco luminoso, raggiante. La festività connessa al fuoco conserva in sé il ricordo della prima fase relativa alla conquista dell'Irlanda da parte dei figli di Partholon; da essi sarebbe stato acceso il primo fuoco nella località di Uisnech.

❊ Lugdnasad, la festa di Lug

Lugdnasad era la festa principale dei Celti. Quando l'imperatore Augusto elevò la città di Lugdunum, consacrata al dio Lug, al rango di capitale delle Gallie, predispose che si celebrasse una grande festa collettiva il primo di agosto. In questa occasione vennero unificati il culto dell'imperatore e quello del dio dei Galli. Anche in Irlanda si conosceva e celebrava questa festa e il nome Lugdnasad conferma l'antico rapporto con il medesimo dio: Lug. La notevole importanza di questa ricorrenza che cadeva prima dell'inizio della mietitura, si evince dal fatto che veniva celebrata in molti luoghi d'Irlanda e nelle principali località con un considerevole impegno. Tra le località ricordiamo Leinster, dove si svolgeva la festa di òneach Carman; nel Meath quella di Telltwon (antico irlandese Tailtiu); nell'Ulster la festa si celebrava a Eamin Macha,

nel Connacht a Cruachan. La festa nazionale dell'Irlanda, invece, si teneva a Tara nella Contea di Meath. In questo luogo ogni tre anni, tra il 15 luglio e il 15 agosto, si festeggiava per un'intera settimana e oltre. Nonostante la conversione al Cristianesimo, la festività in questione perdurò ancora per un secolo.
In Irlanda, come in Grecia, il tumulo rituale costituiva il punto centrale del luogo di una festa, ma non si trattava di un tumulo dedicato a un eroe come nel caso dei Greci, la dedicazione, in questo caso, era rivolta a una donna. Tra la figura femminea e la terra intercorreva una stretta connessione. La cerimonia di venerazione offerta al dio Lug nel corso del Lugdnasad è in commistione anche con la principessa Tailtiu (nella tradizione celtica figlia del re di Spagna Magmòr). Fu lei a educare e nutrire il giovane Lug fino a quando non ebbe la forza sufficiente per portare le armi. Essa perì in seguito a Telltown, che da questa principessa prese il nome Tailtiu. Qui fu sepolta su un colle. In suo onore il dio Lug organizzò delle feste popolari. La ricorrenza prese il nome di Lugdnasad, e cioè: il ricordo di Lug.

Per comprendere l'etimologia del nome Tailtiu, si è ricorsi all'antico indiano talam, che significa terra, terreno, confermando che la principessa in realtà era una dea della terra con la quale il dio Lug stabilì dei rapporti. Si comprende in tal modo anche la sacralità del territorio di Telltown. Lugdnasad, a tale proposito, è traducibile anche come: matrimonio di Lug. Tutto questo fa pensare a un possibile sposalizio del dio con la dea della Terra.
Non va trascurato il fatto che durante questa festività i genitori combinavano i matrimoni per i loro figli, e che Tailtiu era ritenuta il centro sacro dell'Irlanda. Il perno centrale di tutte le celebrazioni che cadevano all'inizio del mese di agosto era rappresentato sempre da una tomba a tumulo che ospitava le spoglie di una donna, considerata la dea della fecondità dell'Irlanda. O per meglio dire simbolo dell'Irlanda feconda. Il matrimonio del dio Lug e quello del suo rappresentante terreno (il re) con questa dea, quindi, doveva garantire la prosperità del raccolto che si trovava nel campo.

❊ Samuin, il dominio delle maree oscure

Samuin o Samain significa riunione o unione. Nell'irlandese moderno la parola *Samhain* indica il mese di novembre in cui viene celebrata questa festività. La sua popolarità è divampata attraverso una sovrapposizione più commerciale conosciuta come Festa di Halloween, che ha inizio la notte posta a cavallo del 31 ottobre e il primo giorno di novembre. I druidi celebravano in questa data il Capodanno. Era consuetudine inoltre, accendere dei falò, con lo scopo di allontanare gli spiriti erranti che in quella notte si manifestavano tra i vivi, poiché il confine tra cielo e Terra, tra la dimensione fisica e quella ultraterrena, si annullava originando una commistione fra le due realtà. I fuochi anche in questo caso rivestivano grande importanza. In Irlanda il primo fuoco veniva acceso in una località che riceveva il nome da Tlachtga, figlia di Mog Ruith, il signore delle ruote di fuoco. Con il medesimo fuoco venivano accesi poi anche tutti i focolari dell'isola.

Nel Galles la tradizione contemplava l'usanza di accendere dei roghi sui colli e in seguito lasciarli ardere e avanzare. Samuin presenta delle straordinarie analogie con i Saturnali dei Romani durante i quali si spalancava il regno degli spiriti e ne scaturivano figure spaventose. Si dice anche che per placare le anime dei morti, che creavano distruzione e spavento, era necessario dare loro del cibo quando, giunti nelle campagne d'Irlanda, bussavano alle porte. Da questo evento deriva l'usanza odierna di travestirsi e di presentarsi all'uscio di un'abitazione, suonare il campanello e pronunciare la popolarissima frase: "Dolcetto o Scherzetto". In realtà le connotazioni profonde insite nella ricorrenza esoterica menzionata alludono alla marea oscura che monta, alla luce che viene offuscata dalle forze tenebrose simboleggiate dal gelido inverno che si approssima. Per questa ragione, la cerimonia che veniva officiata dai druidi era volta ad accumulare, se così si può dire, le correnti luminose relative al raccolto interiore difendendolo dal buio. Il termine Samuin fu interpretato in Irlanda come san-fuin, ossia: fine dell'estate. Come abbiamo detto, però,

vuol dire anche unione. A quale unione si alludeva? Escludiamo il raduno del bestiame dato che la stagione dei pascoli in quel periodo volgeva al termine. Con ogni probabilità questa unione era legata alle due divinità di cui abbiamo parlato nel precedente capitolo: il dio Dagda e la dea Morrigain, che si erano accoppiati, come riportano le narrazioni mitiche relative alla battaglia di Mag Tured, proprio nel giorno di Samuin. Un anno prima della battaglia il dio Dagda aveva concluso un accordo con la dea Morrigain. L'aveva scorta mentre si bagnava nelle acque del fiume Unius, che scorreva attraverso il Connaught. Il luogo in cui si unirono viene indicato da quel momento leggendario con il nome di Lige ina Lanomhnou: il letto degli sposi. Morrigain (il cui nome è traducibile come: la Regina dei Fantasmi) era riconducibile per le sue valenze ctonie a una dea degli inferi.

La festa di Samuin, come nel caso di altre ricorrenze, è associata al rapporto intimo tra due divinità. Essendo questa festività legata anche alle cerimonie funebri, la dea preposta a unirsi con il dio non poteva non essere di ordine infero. Ma questo è solo un aspetto, essa, infatti, incarnava valenze connesse con la fecondità e Samuin assume, a seguito di questa duplice connotazione, una funzione positiva. Può essere annoverata dunque nella lista delle festività agrarie irlandesi. Nel celebre manufatto celtico, il calendario di Coligny, il giorno festivo al centro della nostra disamina viene indicato con l'appellativo di Samonios.

❋ La Tavola di Coligny, il calendario druidico

Nel 1897 furono riportate alla luce, presso Coligny (Ain, Borgogna), i frammenti di una tavola bronzea risalente, secondo alcune fonti, alla metà del I secolo a.C. e in base ad altre, invece, alla metà del I secolo d.C. Una volta ricomposti i frammenti del reperto, questi assunsero straordinaria importanza, mostrando il più lungo documento in lingua gallica fino ad allora noto. Il manufatto conteneva

anche sessanta parole diverse scritte in latino. Conosciuto come Tavola di Coligny, questo manufatto era nella realtà un calendario gallico. La sua natura luni-solare permetteva ai Celti di calcolare il tempo attraverso le notti e i giorni, ma adattando il calendario al ciclo solare per mezzo di intercalazioni. In esso è citata, come spiegato, una festa stagionale della durata complessiva di tre notti, associata ai culti dei defunti. Una sorta di comunicazione con l'Oltretomba, dalle connotazioni rituali e magiche: Samonios. Dalla sua decifrazione si è potuto stabilire che i Celti componevano mediante un'unità sessantadue mesi lunari, cioè i periodi che intercorrevano tra Luna nuova e Luna nuova.

Ciascuna sezione era composta alternativamente da trenta o ventinove giorni. Il giorno era ripartito come accade ancora oggi presso gli ebrei e i musulmani dal sorgere della Luna al sorgere della Luna, per questa ragione non poteva essere suddiviso in ventiquattro ore esatte. L'anno che scaturiva da tale computo, quindi, era di undici giorni più breve rispetto al periodo di trecentosessantacinque dì che occorre alla Terra per compiere un giro completo attorno al Sole.
Gli uomini dell'età della Pietra hanno eretto le maestose costruzioni megalitiche di Stonehenge e Carnac allo scopo di conservare i dati astronomici concernenti le fasi solari e lunari che altrimenti sarebbero andati perduti. Senza questa antica conoscenza, come appare evidente, le fasi luni-solari non si sarebbero potute accordare.

I Greci, che in modo analogo computavano servendosi delle rivoluzioni lunari, avevano stabilito nel V secolo a.C. per un breve periodo, un complesso metodo di suddivisione del tempo, elaborato dal geologo ateniese Metone. Tale sistema si basava su un ciclo di diciannove anni suddiviso in dodici anni normali e sette bisestili, e dava come risultato, passati centodieci mesi ripartiti in ventinove giorni e centoventicinque composti di trenta dì in media, un anno solare medio. Il calendario di Coligny si reggeva su canoni più semplici, ma non per questo risultava meno elaborato a livello di computo. Tre periodi di dodici mesi venivano compensati ciascuno da due

periodi di tredici mesi: la somma forniva con un certa esattezza il tempo relativo a cinque rivoluzioni solari. Lo svantaggio che derivava dal non avere tutti gli anni egualmente lunghi all'interno del ciclo di sessantadue mesi fu superato dai Celti con una trovata geniale. Poiché il mese in esubero non aveva nome, ciascuno dei suoi giorni veniva denominato utilizzando una serie numerica connessa con una delle dodici rivoluzioni lunari regolari.

All'interno dell'anno bisestile questa soluzione risultava come una riproduzione rimpicciolita di due anni e mezzo normali. Non si può negare che la maniera celtica usata per suddividere il tempo fosse più poetica della nostra, ogni giorno infatti possedeva una sua fisionomia. I druidi, che erano responsabili con ogni probabilità di tale ordinamento, dimostrano la loro competenza nel rendere armoniche tali conoscenze scientifiche aggiungendo a esse un tocco di liricità. Cesare nel *De Bello*, conferma questa peculiarità dei sacerdoti celtici, affermando che la vera essenza del sapere segreto dei druidi era cifrata in versi. Per capire a fondo tale arcano sapere e appropriarsi della sua struttura operativa, bisognerebbe memorizzare ogni singola parte per almeno venti anni. Come è noto, infatti, i druidi non amavano affidare alla scrittura i loro misteri. Tuttavia questo non dipendeva da una carenza nei riguardi della tecnica scrittoria, visto che negli affari pubblici e privati si servivano della scrittura greca.
Le festività celtiche hanno influito grandemente sulle dottrine esoteriche ed ermetiche, e alcune di queste vengono ancora utilizzate nel corso dei rituali di magia, magari con aggiunte e ulteriori rielaborazioni.

La notte di Samuin, per esempio, si officiano cerimonie volte a contrastare l'oscurità che incombe, finalizzate a richiamare le correnti energetiche luminose. Nel corso di questa ricorrenza, anticamente, si pensava che le anime umane intrappolate nei corpi di animali venissero liberate. I gatti, in particolare, erano considerati esseri reincarnati intimamente connessi con le streghe. Ma l'autentica tradizione ermetica coltiva le festività cel-

tiche seriamente, cercando di rinvenire delle contiguità con un insegnamento millenario e universale capace di unificare l'autentico sapere e preservarlo da tutte quelle forme stereotipate e profanizzanti che tentano di svendere e commercializzare ciò che è sacro.
La corrente New Age, in particolar modo, ha contaminato la cultura druidica dando vita a delle forme di celtismo assolutamente distanti dall'autentica cultura dei sacerdoti druidici. L'imperversare di oggetti e riproduzioni di ciondoli e simboli ha ulteriormente svilito questa realtà senza tempo. E se da una parte questa moda ha dato la possibilità di riscoprire un popolo tanto misterioso e affascinante, dall'altra ha contribuito a profanare il pensiero dei fieri e sapienti druidi.

Le divinità maschili dei Celti

Le divinità maschili dei Celti, non meno importanti di quelle femminili da noi già descritte, rientrano nell'ambito rituale e religioso di questo popolo.
Una delle triadi principali di dèi, il cui culto (secondo alcune fonti cruento) era diffuso in Gallia, era composta da: Teutates, Taranis ed Esus. Taranis, nello specifico, assume diverse connotazioni e lo ritroviamo come Taranis-Dispater (riconducibile al dio greco Crono), Taranis-Jupiter. Per quanto riguarda gli altri due, esistono delle varianti quali Esus-Marte e Teutates-Mercurio.
Questa terna divina è solo una delle tante manifestazioni inerenti al variegato Pantheon di dèi che tra breve andremo a conoscere.

❊ Il Giove gallico

Nel suo excursus tra gli dèi gallici, Cesare menziona Giove e lo ritrae con queste parole: "Imperium caelestum tenere". Si trattava, dunque, dell'antico dio del cielo degli Indogermani, noto nella religione indiana come Dyaius, corrispondente al greco Zeus, equivalente a sua volta al dio germanico Tiwaz.
L'agiografia che lo riguarda testimonia il perdurare della sua venerazione in Gallia. Alcune dediche a lui riservate lo indicano come Accionis, Poeninus e in alcuni casi veniva assimilato a Taranus. Il suo ruolo di Dio Supremo è ben espresso nell'appellativo con il quale

in certi casi veniva chiamato: Uxellimus. Nelle rappresentazioni romane che lo effigiano troviamo degli attributi tipicamente romani: lo scettro, il fulmine e l'aquila.
Nella veste divina di maggiore spessore, quella più vicina alla cultualità gallica, era raffigurato con una ruota, come attesta anche una statua del Giove gallico proveniente da Seguret (presso Vison). Il simulacro, infatti, lo mostra in posa appoggiato a una ruota con dieci raggi. Un altare di Giove rinvenuto presso Laudan presenta su entrambi i lati un'aquila e una ruota a cinque raggi. In un secondo, scoperto a Lansargues, compare l'iscrizione "Iovi O M" e anche in questo caso è presente una ruota ma a sei raggi posta tra due fulmini.

A Montmirat (Gard), è venuto alla luce un frammento di altare con annessa una ruota a nove raggi. Sotto di essa era scolpito un *Fulgur conditium*. E ancora, a Vauvert, vicino a Nimes, su una facciata è visibile una ruota con otto raggi e su ambedue i lati un fulmine stilizzato. Non vi è ombra di dubbio che si tratti di una dedicazione al medesimo dio: Giove-gallico. In tutta la Gallia si trovavano numerose rappresentazioni del dio con la ruota, anche se nella maggior parte dei casi non vi era alcun nome impresso. Di notevole interesse un reperto bronzeo trovato a Chatelet (Haute Marne).
Si tratta di una statuina che rappresenta un uomo nudo con la barba e con la mano sinistra che poggia su una ruota, mentre la destra sostiene il simbolo greco-romano del fulmine. Alla mano destra, inoltre, sono appesi nove oggetti a forma di –S. L'immagine in questione è nuovamente identificabile con Giove. Raramente l'effigie è corredata anche da una iscrizione votiva. La statua di Landouzy-la-Ville (Aisne), per esempio, riporta la scritta seguente: IOM ET N.AVG. Qualche volta la ruota viene interpretata come attributo di Giunone, sottolineando che essa è stata concepita quale simbolo distintivo delle divinità celesti. Utilizzata persino come amuleto, era largamente diffusa a tale scopo sia in Gallia sia in Britannia. Nel Sud della Francia sono state rinvenute delle monete in cui è incisa una ruota con quattro spirali o una croce.

✻ Il simbolismo solare della ruota

La ruota è rapportabile al Carro di Fuoco simbolo solare che ritroviamo nel culto di Zeus, del Sole, di Cibele e di Attis. La sua simbologia, riconosciuta universalmente, è connessa anche al Carro Psichico o Carro Alato dell'Anima. Appare evidente in questo senso l'allusione a livello microcosmico concernente i centri eterici d'energia, i Chakras, vortici sottili dell'essere umano o ruote. Questi centri sottili, dinamizzati per mezzo dell'ascesi e mediante particolari tecniche, si aprono e si espandono per il mistico-iniziato all'esperienza del divino. Ecco cosa cela la rappresentazione del cerchio raggiato che i Celti raffiguravano. La simbolica che riguarda questa figura allude alla perfezione che viene suggerita dalla forma circolare e incarna i cicli, le ripetizioni, i rinnovamenti.

Quale emblema solare lo rinveniamo in numerose tradizioni in forma di ruote incendiate, che discendono dalle alture nel corso del solstizio d'estate (pensiamo ai fuochi circolari della festa di Imbolc). Lo stesso vale per le processioni luminose che si snodavano sulle montagne nel periodo del solstizio d'inverno. E ancora, ruote portate sopra i carri in occasione di varie feste, ruote scolpite sulle porte, ruote dell'esistenza e altre connessioni che riconducono alla sua sfericità. Alcune tradizioni sono composte da credenze, formule, pratiche che ricollegano la ruota alla struttura dei miti solari. In India, per esempio, è presente sotto l'aspetto simbolico la ruota immortale (o ruota unica) alla quale viene attaccato un destriero dai sette nomi che muove la ruota dal triplice mozzo. In essa riposano tutti gli esseri e il suo movimento è inarrestabile.

Presso i Celti, come esplicato in un altro capitolo, la ruota era considerata un simbolo cosmico-solare legato a Mag Ruith, il mago delle ruote. Ruith pronunciava i suoi auguri druidici ed era il Signore delle Ruote, nipote del Re universale, equivalente del Chakravarti, ossia colui che fa girare la ruota. In Cina, il detentore della ruota possiede allegoricamente il potere dell'Impero Celeste. Per spiegare le valenze

che rendono la ruota e il suo culto così diffuso non solo tra i Celti ma anche in numerose altre culture, è necessario osservare il suo aspetto a raggiera e il suo movimento.
La struttura a raggiera della ruota, fa sì che questa appaia come simbolo elettivo delle correnti solari, e in effetti, è associata da sempre tanto ad Apollo (o Febo), quanto al fulmine (attributo di Giove) e alla produzione del fuoco. Nel testo e nell'iconografia indiana la ruota è raffigurata avente dodici raggi, numero zodiacale legato al ciclo solare. Le ruote del carro, da questo punto di vista, sono un elemento essenziale, costituente la raffigurazione solare, lunare e planetaria. Essa rievoca simbolicamente il viaggio degli astri, il loro movimento ciclico. I trenta raggi tradizionali della ruota cinese, non a caso, indicano un ciclo lunare.
Grazie alle sue valenze universali la ruota simboleggia il mondo, di cui il mozzo è il centro immobile, il principio, e il cerchio è la manifestazione che ne irradia il potere per effetto dell'irraggiamento. I raggi indicano il rapporto della circonferenza con il centro. La ruota più semplice ha quattro raggi che configurano l'espansione secondo le quattro direzioni dello spazio e ancora, il ritmo quaternario della Luna e delle stagioni. La ruota a sei raggi, invece, riconduce al simbolismo solare ed evoca anche il Crisma e può essere considerata come la proiezione orizzontale della croce a sei bracci. Tuttavia la ruota più diffusa possiede otto raggi: sono le otto direzioni dello spazio, egualmente incarnate dagli otto petali del loto con il quale la ruota si identifica. Gli otto petali o raggi, simboleggiano la rigenerazione e il rinnovamento che ne consegue. La ruota dell'esistenza buddhista ha sei raggi giacché esistono sei classi di esseri, sei Loka. La ruota del Dharma, altresì, è composta da otto perché la Via comporta otto sentieri. Il significato della ruota è ben espresso nei testi vedici:

> "La sua rotazione è permanente, è rinnovamento, da essa nascono lo spazio e tutte le divisioni del tempo."

È analogica alla Rota Mundi dei Rosa+Croce. Nel *Bacile di Gundestrup*, da noi già esaminato, è visibile l'immagine di un uomo con

la barba che solleva in alto ambedue le mani con le dita strette. La destra pare afferrare una ruota che è visibile solo per metà ed è costituita da otto raggi. Non è tutto, inginocchiato vicino al personaggio barbuto c'è un adolescente che prende la ruota con tutte e due le mani e sembra imprimerle un movimento seguendo la direzione del Sole. Inoltre nella rappresentazione sono raffigurate anche due pantere che si muovono verso destra e due grifoni che si muovono verso sinistra. Al di sotto è posto il simbolo tipicamente celtico del serpente criocefalo. Accanto alla ruota solare compare anche la croce uncinata (svastica), e i suoi raggi si estendono al di fuori della ruota e si piegano in direzione della rotazione del Sole. Ciò spiega anche la forma a –S che abbiamo segnalato nella riproduzione di Giove, scoperta a Chatelet. Essa, infatti, configura la metà della svastica con le estremità arrotondate. Questo Giove gallico è una divinità celeste e il Sole è la manifestazione più grandiosa che lo rappresenta. Il fulmine, in modo analogo, è un raggio della luce divina. La sua natura elettrica racchiude importanti connotazioni metafisiche e simboliche, visto che libera le acque del cielo che cadendo fecondano la Terra.

Gli elementi naturali nella tradizione celtica esternano funzione specifica nel corso di alcune cerimonie in cui era previsto un giuramento, e nelle quali venivano invocate le forze della natura. In tale ambito i Celti si rivolgevano primariamente al Sole, poi alla Luna e alle altre creature divine, ovvero le stelle. Anche l'Apollo gallico veniva adorato come divinità solare, lo dimostra il suo epiteto: Belenus (connesso con la festa magica di Beltene o Beltane). Bel, che dà inizio al suo nome, è riconducibile alla radice indogermanica *guel*, che vuol dire splendere, e conferma in tal modo i legami con il dio solare che possiamo relazionare ad Apollo.

Non dobbiamo trascurare che l'Apollo gallico era soprattutto una divinità che espletava funzioni terapeutiche di guaritore, e non solo simbolo delle correnti solari. Il Sole del resto è la fonte di vita e di rigenerazione, divinità potente e salutare. Per concludere, quindi, il

Giove Gallico che trasporta la Ruota del Sole è un dio dispensatore di buona salute ritratto come un dio venerando ed eccelso, i cui tratti somatici esprimono ieraticità, dignità e benevolenza. Questo Signore di Luce, garante dei patti e dei giuramenti, era in grado anche di intervenire su varie patologie e concretare in molti casi la guarigione.

❊ Dagda, il dio irlandese con la clava

Dagda (o Dagdà), dio dei Celti irlandesi che abbiamo già incontrato, mostra delle incredibili similitudini con l'Eracle greco. Anche Dagda ha come attributo la clava, segno distintivo di Ercole, strumento magico in grado di uccidere l'avversario e contemporaneamente anche di restituirgli la vita. Questo dio è vestito con la pelle di un animale feroce e il suo aspetto incute paura e rispetto. Il nome Dagda nell'antico irlandese vuol dire "il buon dio" ed esprime saggezza e onestà. Il suo secondo nome, Eochu Ollathir Ruadrofessa, rafforza il senso di tale connotazione positiva. La prima parte del suo appellativo, Eochu, è rapportabile al termine *ekuo* (cavallo). Dai tempi più remoti il cavallo è un simbolo del Sole (ma esterna anche valenze ctonie, come spiegato nella parte del testo dedicata alla dea Epona).
La parola Ollathir si può tradurre con Padre universale e si ricollega incredibilmente con il nome di Odino Allfodur. Tale denominazione è riferita alla sua eminente posizione all'interno della stirpe divina dei Tuatha Dè Dannan, egli è quindi il Dio Supremo. Ruadrofessa, invece, è traducibile come: il Rosso che conosce tutto. Secondo alcuni studiosi, e tra questi Jan De Vries, tale epiteto allude alla faccia incandescente del Sole che vede tutto ciò che accade sulla Terra.
Con l'avvento del Cristianesimo questa divinità assumerà caratteristiche opposte e verrà visto come un dio della magia, e i druidi di conseguenza come degli stregoni. I druidi erano certamente versati nelle arti magico-sapienziali, ma in veste di sacerdoti, come ricorda anche Cesare, che li qualifica come i tutori delle sacre tradizioni popolari. La figlia di Dagda era Brigit bainfile, una dea che venne ve-

nerata anche come poetessa e patrona della poesia. Dagda era anche il dio dei contratti, come riportato da alcune fonti (nel *Tochmarc Etainne*, per esempio). Come tale definiva il contratto di ogni uomo in conformità al suo progetto, e in questa veste era paragonabile al Giove gallico. Come accennato Dagda possedeva come attributo la clava, un oggetto tanto grande e pesante da dover essere trainato su ruote. Probabilmente era di ferro, e con una delle sue estremità aveva tolto la vita a nove uomini in una volta sola. Un colpo inferto con l'altra estremità, viceversa, li aveva fatti resuscitare. Un'arma terribile, come si è visto, ma che allo stesso tempo poteva ridare la vita. Questa duplice funzione è in perfetta sintonia con la figura del dio gallico Sucellos (il buon battitore). La clava non è rapportabile solo a Ercole, bensì può essere ricondotta anche al martello di Thor, la divinità scandinava e al *vajra* del dio indiano Indra.
A livello simbolico la clava è analoga alla folgore, e questo curiosamente nel suo aspetto ambivalente che gli permette di sopprimere e donare rinascita al contempo. Dagda, comunque, veniva raffigurato anche con un'arpa, il cui nome è Uaithna e con la quale era possibile suonare tre melodie: la melodia del sonno, la melodia che causava il riso e la melodia del lamento.

Oltre a questi attributi (clava e arpa), il dio Dagda aveva anche un calderone, dal quale nessuno si allontanava senza prima essersi saziato. Questo calderone dell'abbondanza è un tema ricorrente nelle tradizioni celtiche e veniva associato sia alle potenze della Terra sia a quelle inerenti al regno dei morti. Forse, l'oggetto rituale in esame è rapportabile alle divinità infere, in questo caso la sua funzione vivificante (morte e rinascita simboliche) spiegherebbe meglio il ruolo di Dagda. È possibile tuttavia, che questa non fosse la sua azione principale, infatti Dagda era il dio dei druidi i quali, in veste di sacerdoti, dovevano provvedere ai sacrifici rituali. Di conseguenza, se il recipiente veniva utilizzato a tale scopo, indicava, quale attributo del dio, la particolare santità di Dagda stesso. L'insieme delle notizie concernenti il dio irlandese confermano la comunanza, per altro da noi già menzionata, con il Giove gallico.

❊ Il Mercurio gallico, signore di tutte le arti

Ancora una volta, Cesare fornisce notizie su questa divinità, affermando che tra tutti gli dèi era quello che i Galli veneravano maggiormente. Veniva considerato come l'inventore di tutte le arti, colui che guida i viandanti lungo le strade e nel corso dei viaggi. A lui veniva ascritto un potere assoluto per quanto riguardava l'aspetto legato agli affari pecuniari e commerciali.
La sua importanza è attestata anche dai numerosi ritrovamenti archeologici: 450 iscrizioni e circa 200 raffigurazioni tra statue e bassorilievi. Significativi risultano i diversi epiteti che ne delineano le peculiarità, riportati in un gran numero di iscrizioni con nomi latini quali: *cultor*, *viator*, *lucrorum potens*. Questi appellativi alludono alle sue caratteristiche improntate a favorire il commercio e la cultura.

Vi sono delle analogie con l'egizio Toth, dispensatore di cultura e promotore della scrittura, che questo dio aveva insegnato agli uomini. Altri epiteti (almeno 45) sono stati rinvenuti a livello locale in molti luoghi. Ne citiamo alcuni: Arvernus (accanto ad Arvernorix), diffuso in modo esclusivo nella regione del Reno, Cissonius (oppure Cisonius e Cessonius) nella Germania superiore, a Treviri e a Colonia. Adsmerius, invece, lo troviamo presso la tribù dei Pittoni e Artaius a Vienne e Grenoble, mentre Clavariatus era usato presso i Lingoni, i Tricassi e i Mediomatrici.

Le raffigurazioni di questo dio offrono una visione abbastanza esaustiva circa il suo carattere. Gli attributi più significativi che lo riguardano sono il caduceo e il petaso. Inoltre, tiene in una mano una borsa colma di denaro e al suo seguito troviamo il gallo, il caprone e la tartaruga. Nella concezione stilistica gallica, gli animali che accompagnano Mercurio risaltano maggiormente rispetto all'arte greco-romana. Uno dei simboli mercuriali marcatamente gallici è il serpente con la testa d'ariete, in qualche caso associato alla figura del caduceo. In altre rappresentazioni veniva effigiato come un vecchio barbuto ricoperto con una veste tipica dei Galli e nella mano tiene

un bastone. Un rilievo di notevole interesse conservato a Strasburgo lo ritrae con un martello, attributo che riconduce alla tipologia del dio Sucellus.
Ancora più sorprendente è una statuina di bronzo scoperta a Tongern, nella quale è stato raffigurato con una borsa stretta tra le mani e un uccello. La forma che lo riproduce è trifallica (sul capo e sul naso). In altre località, in maniera analoga, il fallo appare collegato a Mercurio. Come riportato nel terzo capitolo, egli era affiancato in certe raffigurazioni alla dea Rosmerta, oppure Maia e Diana e in rari casi anche alle Matres.

❊ Teutates, dio della guerra

Non si sa molto in termini cultuali e rituali circa questa divinità gallica conosciuta come Teutates. Ciò che invece si conosce è che oscilla a livello simbolico e per via di alcune sue caratteristiche fra Mercurio e Marte. Determinate iscrizioni privilegiano l'identificazione con Marte, non a caso in Inghilterra sono visibili delle scritte votive in cui viene chiamato Mars-Teutates. I ritrovamenti di simulacri in cui è rappresentato un guerriero con lancia e scudo al quale è affiancata una donna e il serpente criocefalo, e un dio armato di lancia in compagnia di un cane, non sono sufficienti per rinvenirvi la figura di Teutates. Ciò significa che le fattezze esatte con cui veniva effigiata questa divinità in Gallia ci sfuggono.

In base a una ricerca etimologica si è pensato che il nome Teutates è traducibile come Padre della stirpe. Lo studioso J. Loth ha tentato di approfondire la questione sotto il profilo lessicale, e secondo il ricercatore Teutates è rapportabile a Touto-tati-s, che significa letteralmente: Padre del popolo.
Da quanto rilevato possiamo concludere che Teutates rivestiva particolare importanza nella vita della società tribale. Nonostante la sua sfera d'azione sia poco nota, sappiamo che era dispensatore

di fecondità, ricchezza e la sua egida si estendeva alle sacre sorgenti e al regno dell'Aldilà. È stato identificato anche con Dis Pater, il dio dell'Oltretomba menzionato da Giulio Cesare, ma una certezza da questo punto di vista non esiste. Le due connotazioni più attendibili, dunque, privilegiano l'aspetto guerriero marziale e quello connesso alle arti, alla cultura, al commercio e alla ricchezza tipici di Mercurio. Possiamo concludere che Teutates era tanto un dio della guerra quanto dell'abbondanza e della cultura. Nell'epigrafia ci imbattiamo tra le altre cose in un Toutatis Medurini che è stato posto in connessione con il dio persiano Mitra, ma anche in questo caso non vi sono prove esaustive in merito.

Una concordanza con la figura di un dio presente in una delle saghe irlandesi, Midir, appare più probabile. Del resto le raffigurazioni che ritraggono Midir lo vedono abbigliato con elmo e lancia, attributi distintivi che fanno risaltare la sua bellicosità. Ne consegue che Teutates, al di là delle valenze mercuriane, rimane a tutti gli effetti un dio della guerra.

❊ Lugus, il Genius di Lione

Il dio Lug, o Lugus, il Grande Sciamano, è una nostra vecchia conoscenza, ciò nonostante ci preme approfondire ulteriormente la sua figura. La città di Lugudunum, l'odierna Lione, fu scelta da Cesare per essere elevata a centro della Gallia. Il condottiero la adornò con splendidi edifici e già nel periodo celtico, nelle vicinanze della città, sulla cima del monte Fourvière, sorgeva un tempio dedicato al dio Lug. Lugudu-num, dunque, vuol dire: città alta, fortificata, e sacra al dio Lug. Ben quindici località portavano il medesimo nome, tra queste: Laon, St. Lizier (in Gallia), Liegnitz (In Slesia) e forse Leida (Olanda) e anche Cariale, che in epoca romana era denominata Luguvallum. In Irlanda, il primo di agosto, veniva celebrata la festa del dio Lug: Lugdnasad, da noi menzionata. Nel medesimo giorno,

in Gallia, veniva celebrata la festa principale concernente la fusione del culto di Lug con quello dell'imperatore. Anche qui, la figura di Lug è stata identificata con quella di Mercurio, o per meglio dire posta in commistione con esso dai Romani. Durante la fondazione di Lione da parte del dio gallico, il Grande Sciamano, dei corvi erano discesi dal cielo e tale evento, ritenuto reale, è stato riportato nelle varie raffigurazioni che mostrano una cornucopia sulla quale è posato un corvo. Dei medaglioni riportati alla luce dagli archeologi, analogamente, ritraggono il Genius Defensor di Lione (Lug), con appollaiato ai suoi piedi un corvo. È possibile che questa divinità sia stata anche il dio dei corvi. Come è noto egli è identificabile anche con wodan, il dio centrale dei Germani, nel quale si è voluto individuare Odino.

Lug possedeva numerosi epiteti, tra cui: *lamfada* (lunga mano) e *samildanach* (sinpolitecnico). L'immagine della lunga mano potrebbe riferirsi simbolicamente ai raggi solari, anche perché in un altro epiteto è definito grianainech, che allude alla natura apollinea e solare del dio. E ancora, *lonnbeimenech* (colui che colpisce selvaggiamente), con riferimento alla potenza della folgore. In questo caso è evidente l'allusione alla sua lancia magica.
Da una ricerca approfondita si è rilevato che Lug era paragonato a Giove, Apollo, Eracle e Mercurio. Non è un caso a riguardo che il dio wodan (Odino) sia stato associato proprio a Mercurio. La qualifica che inquadra Lug come dio dei commercianti e degli artigiani non è meno sorprendente.

❋ Donn, il dio oscuro

Nell'opera *Leabhar Gabhàla* è menzionata un'isola situata a Sud-Ovest dell'Irlanda, denominata Tech Duinn, un luogo tenebroso dove giungono tutti gli uomini dopo la loro morte. Signore di questo regno era Donn, divinità dell'Oltretomba.

Il termine Donn risale alla forma arcaica *dhus-no*, che è affine al latino *fuscus* (oscuro). Il colore scuro, come sappiamo, indica il regno dei morti. Ancora oggi, nelle credenze popolari irlandesi, questo dio è presente e venerato.

❊ Beli, il vittorioso

Nel Galles era celebre la figura di Beli, dio considerato come il vittorioso difensore del paese. All'interno di una triade veniva chiamato padre di Arianrhod e sposo di Don, riconducibile a sua volta alla dea irlandese Dana, madre della stirpe divina dei Tuatha Dè Dannan. Venerato anche come Dis Pater.

❊ Pwill, il principe

Nella tradizione cimrica troviamo un principe di Dyvet di nome Pwill, denominato anche Pen Annwnn, termine che significa Capo dell'Aldilà. La sposa di Pwill si chiamava Rhiannon. Questo nome deriva da Rigantona, è connesso con una dea di una certa importanza, probabilmente legata a una antichissima Dea-Madre. Il nome Pwill, invece, significa ragione, giudizio. Probabilmente questo appellativo allude al giudizio delle anime nell'altro mondo.

❊ Sucellos, il dio con il martello

Esistono circa duecento monumenti del cosiddetto dio-martello. Solitamente veniva rappresentato da solo, e alcune volte invece assieme a una divinità femminile. Qualche volta è stato raffigurato solo con i suoi attributi. In genere veniva rappresentato con un ma-

glio nella mano sinistra oppure appoggiato al manico dello stesso. Nella mano destra sorregge diversi oggetti: una falce, una clava, una canna e per finire anche una borsa per il denaro. In taluni casi era effigiato assieme a una cornacchia. I monumenti a lui dedicati sono raggruppati in gran numero soprattutto alla foce del Rodano e nelle valli del Rodano e della Saona. In un altare quadrilatero rinvenuto a Magonza, Sacellus viene associato alla dea Diana venatrix, mentre negli altari scoperti a Ober-Seebach e a Sulzbach è ritratto assieme alla dea Aerecura o Proserpina. Il suo abbigliamento composto da una pelle di animale lo accomuna alla figura di Ercole, ma con una sostanziale differenza: la pelle indossata da Sacellus non è di leone bensì appartiene a un lupo o a una iena. In casi rari appare affiancato da un piccolo cane tricefalo. Il maglio di questa divinità era pure l'attributo di Caronte, il dio etrusco degli inferi.

Il riferimento a eventuali valenze infere non deve trarre in inganno, infatti, l'esistenza si sostanzia nel buio del ventre materno, e il nutrimento che dona la vita agli uomini germoglia dal grembo della Terra. Ciò spiega perché il regno dei morti è concepito in molti casi come la fonte della fecondità e della ricchezza che da esso scaturiscono. Se è vero che l'appellativo Su-cellos indica colui che batte con forza servendosi del suo maglio, atto all'apparenza crudele, tipico di un dio della morte, è altrettanto vero che il prefisso su indica che questa divinità assesta dei buoni colpi, e cioè salutari. Da ciò si può concludere con una certa sicurezza che il maglio è uno strumento atto a elargire la benedizione. In tal caso anche il dio degli inferi può mutarsi in una figura mite e benevola. Non dobbiamo tralasciare il fatto che Nantosuelta, la Proserpina celtica (Proserpina era la dea dell'Oltretomba), veniva raffigurata con una cornucopia, simbolo di fertilità e abbondanza.
Ricapitolando, Sucellos era una grande divinità cui sarebbero attribuiti campi d'azione diversi e vasti: protettore degli uomini, delle case e delle piante, dio della ricchezza e della fecondità, divinità del cielo e del tuono, demone della morte e padre del popolo gallico e forse persino dio della battaglia e della guerra.

❊ Esus, il dio con l'ascia

Su un bassorilievo denominato dei *Natue Parisiaci* (attualmente conservato al museo di Cluny), sono state scolpite alcune divinità: Giove e Vulcano e accanto Esus e Tarvus Trigaranos. Nella rappresentazione Esus è raffigurato con un'ascia in mano, con la quale pare recidere i rami di un albero. Similmente, in un bassorilievo venuto alla luce a Treviri, il dio sembra percuotere un albero sulla cui cima sono posti tre uccelli (delle anatre) e una testa di toro.
Il termine Esus non è sconosciuto nella lingua gallica, tanto che lo rinveniamo in numerosi nomi di persona come: Esunertus, Esumagius, Esumopas, Esugenus, oppure semplicemente come Hesus. Una tribù gallica, in maniera analoga, portava un nome che ricorda il dio, si tratta della tribù degli Esuvii. Non è semplice pervenire a una spiegazione circa il suo campo d'azione, e non è sicuro che egli sia solo un dio della forza fisica e tanto meno una divinità dedita solo a sacrifici. Non resta che seguire le interpretazioni principali stilate dagli studiosi, e cioè che Esus è rapportabile a Mercurio e al nord-germanico Odino.

❊ Il Dio tricefalo

Esistono ben trenta immagini di un dio che viene effigiato con tre teste e, a volte, le tre teste sono poste separate le une accanto alle altre. Simili figure divine sono state scoperte in alcuni vasi planetari comparsi nel territorio della Sambre e della Maas. Sono venuti alla luce durante gli scavi eseguiti a Bavay, Pupille, Troisdorf, Schalkhoven e Nimega. L'immagine di questo dio conservata nel museo Carnavalet a Parigi, presenta il dio tricefalo con i suoi attributi: la borsa, l'ariete e la tartaruga.
Il numero tre all'interno della religione gallica era ampiamente diffuso e la predilezione dei Celti per questo aspetto divino ternario è nota. Notevoli sono gli esempi nei quali la divinità a tre teste è stata

effigiata assieme ad altri dèi. Un esempio in questo senso ci proviene da un altare conservato a Reims, in cui egli è affiancato da Apollo e Mercurio. Degno di nota il simulacro del dio tricipite trovato a Condat, che presentava nella parte superiore del capo due fori, che secondo una ricostruzione attendibile servivano per apporre delle corna di cervo. A Langres, invece, il dio tricefalo appare con delle corna contorte.

Un'immagine del dio custodita a Beuane mostra un uomo nudo che l'affianca, il quale con la mano sinistra si appoggia al corno dell'abbondanza, mentre con la destra sta dando da mangiare a un cane. Alla sua destra è visibile Pan, anch'esso con il corno dell'abbondanza. La simbologia che accompagna la divinità triforme è il risultato di determinate idee religiose comparse in diversi luoghi della Terra. La triade configura una totalità, una fusione di elementi divini sinergicamente connessi tra loro. Essa osserva e il suo sguardo si dirige in tre direzioni e sembra, con il suo modo di scrutare, dominare il mondo intero. Il dio che volge lo sguardo in tutte le direzioni veniva denominato *panòptes*, e allude a un preciso modo di essere del dio tricefalo.

Il dio gallico a tre teste viene relazionato all'ariete, e tale attribuzione ci ricorda che l'ariete tra le sue valenze simboliche racchiude quella legata al dio del Sole. Le connotazioni tricefale, dunque, sono l'espressione della potenza solare e il Sole veniva invocato nelle cerimonie di giuramento come Iddio onniveggente. In un monumento rinvenuto a Langres, una delle tre teste della divinità è dotata di corna spiraliformi, che sono rapportabili ai caproni connessi con il dio germanico del tuono Donar. Così, mentre l'ariete simboleggia la forza del Sole, il caprone è l'emblema del tuono. Da ciò si evince che il fuoco prodotto dal lampo, e l'ardore del Sole, rientrano nell'ambito delle apparizioni celesti entrambe prodotte da un dio. Nell'altare di Saintes, invece, vicino al dio tricefalo siedono una divinità maschile nella posizione del Buddha, che tiene in mano un torques e una sacca, una figura femminile con l'immancabile

cornucopia e un genio femminile. Sul lato opposto è raffigurato nuovamente il dio a tre teste che si accovaccia affiancato da Ercole e da una dea. Nella parte inferiore corrispondente al dio nella posizione di Budda, sono rappresentate due teste di toro e un'altra è posta sempre in basso al di sotto del dio Ercole. L'insieme della composizione esprime in maniera vigorosa l'idea della triade.

❋ Cernunnos, il signore degli animali

I monumenti che ritraggono gli dèi, e tra questi Cernunnos, il dio con le corna di cervo, erano largamente diffusi nella Gallia orientale a nord del Giura. I più antichi risalgono all'epoca di Tiberio, databili all'incirca al I secolo d.C. Nel Bacile di Gandestrup, egualmente è rappresentato Cernunnos seduto nella posizione del Buddha, attorniato da quattro animali. È di sicuro interesse sapere che nella Val Camonica alcuni disegni rupestri rappresentano un dio cornuto con i medesimi attributi divini che rinveniamo in un altare sito a Parigi, e quindi possiamo affermare senza tema di essere smentiti che la raffigurazione rupestre è la più antica testimonianza concernente Cernunnos. Si era già parlato nel corso della trattazione della figura risalente al Neolitico francese, scoperta nelle grotta di Trois Frères, la quale, come ricorderete, effigiava un uomo-animale con grandi corna di cervo, forse accomunabile allo stesso dio Cernunnos. La divinità dipinta nella grotta era al centro di complesse pratiche magiche e operative finalizzate a propiziare abbondanza nella caccia e probabilmente anche a preservare la specie da cacciare.

Il nome Cernunnos, comunque, è prettamente celtico e la sua etimologia non indica, come si pensava, il cornuto, giacché corno in celtico non suonava *cerno*, ma *carno*. Per questa ragione l'interpretazione esatta oscilla e fa venire in mente il termine *cern* che vuol dire angolo, punta sporgente. In base a queste considerazioni il nome del dio potrebbe essere all'incirca "colui che ha la sommità come un

cervo". Le connotazioni maggiormente aderenti alle competenze di questo dio lo individuano come il signore dei cervi (dio-cervo) o degli animali. Tuttavia, secondo altre ricerche, il simbolo del corno è un'immagine della forza, infatti il cervo si difende con le sue corna, vere e proprie armi micidiali. Se invece si riflette sul fatto che il cervo perde le sue corna in autunno e che queste ricrescono più forti e più grandi in primavera, si perviene alla conclusione che si tratti di un simbolo legato al ringiovanimento, alla rinascita.

Vi sono in ogni caso altre valenze connesse alla fecondità e in particolare alla ricchezza, come dimostra il bassorilievo di Reims in cui il dio è ritratto con un sacco dal quale fuoriescono copiosamente torrenti di monete. Questa non è l'unica immagine che allude alla ricchezza, infatti, in un rilievo rinvenuto a Differdange, si può ammirare una testa di cervo che sputa monete d'oro. Anche i serpenti, che spesso sono parte delle rappresentazioni inerenti al dio Cernunnos, simboleggiano l'agiatezza economica. Difatti i rettili, che rappresentano oltre alle correnti femminee anche il regno dei morti, dispongono dei tesori che in questo luogo oscuro giacciono sepolti. Successivamente portano in superficie questi beni preziosi e li riversano in una tazza (che spesso appare nelle raffigurazioni del dio) la quale, in tal modo, diviene un vaso dell'abbondanza.

Gli animali sacri ai Celti

Quante volte nei monumenti gallici si incontrano degli animali distribuiti accanto alle figure degli dèi? Spesso, e assieme a questi si trovano anche creature provviste di caratteristiche animali. La figura zoomorfa è stata considerata il primo livello delle rappresentazioni antropomorfiche palesatesi con il graduale scorrere del tempo, in seguito all'evoluzione dei concetti religiosi che hanno dato vita alle elevate figure divine del politeismo. L'animale accompagnatore, dunque, alluderebbe alla figura zoomorfa primitiva di un dio. Pensiamo a Epona, la dea evolutasi dalla forma di un cavallo e divenuta donna. Lo stesso Cernunnos, sul quale abbiamo da poco disquisito, in origine era un cervo. Tuttavia, questa ipotesi è soggetta a delle contestazioni, giacché la scienza delle religioni ha stabilito che gli dèi antropomorfi sono presenti già in età arcaica, al tempo del cosiddetto monoteismo primitivo. Gli animali, quindi, non apparvero prima degli dèi antropomorfi.

È possibile che nella cultura dei cacciatori e degli agricoltori dei primordi fosse fortemente sentito l'alto valore che gli animali rivestivano per l'esistenza umana, tanto da essere posti al centro di una particolare venerazione. A riguardo possiamo aggiungere che l'animale occupò un posto di rilievo in ciascun settore della vita. In molti casi l'animale si pone solamente come un attributo interpretativo. Così, vicino al simulacro di Mercurio troviamo una tartaruga, ma ciò non vuol dire che in passato il dio alato era venerato come tartaruga. È più probabile che l'uomo, vivendo a stretto contatto

con gli animali, abbia prestato attenzione alle loro peculiarità e proprietà. Queste qualità, che sono presenti anche nell'uomo, si sono sviluppate nell'animale in una unica direzione accrescendone la potenza. Tutto ciò spiega perché questa esclusività connessa con l'istinto abbia decretato l'attitudine dell'animale a esprimere simbolicamente un particolare aspetto appartenente a un ente divino. Si potrebbe parlare, in tal caso, di un geroglifico della potenza divina. È indispensabile, da questo punto di vista, chiarire che le figure di animali nella religione gallica non possono essere interpretate tutte nella stessa maniera. In numerosi casi, infatti, sono penetrate nel politeismo celtico forme religiose e culturali primitive che sono state conservate e inglobate nel corpus cultuale dei Celti.

❊ Il cervo

È una figura a noi nota e già scandagliata per via della sua connessione con il dio Cernunnos. Si tratta, come accennato, di un animale le cui valenze simboliche sono da porre in relazione con il mondo dei morti. La possibilità che il cervo sia un simbolo funebre sono supportate dal ritrovamento di alcune tombe in cui questo era raffigurato. In una tomba paleo-romana, per esempio, furono rinvenute delle riproduzioni in terracotta raffiguranti dei cervi e dei tori. Un ritrovamento, nella fattispecie, attesta e consolida questa possibilità.

Si tratta di una serie di tombe mesolitiche riportate alla luce nelle isole di Tevies e di Hoedic, presso Quiberon, nelle quali le teste dei defunti erano state ornate con delle corna di cervo. Tale usanza attesta che questa ritualità funebre risale a tempi antichissimi. Tra gli scavi archeologici di questo genere va menzionato un sito funerario in cui è stata scoperta una tomba scita al cui interno era tumulato un cavallo con delle corna di cervo poste sul cranio. Questa circostanza ci spinge a concludere che l'alto valore religioso insito nella simbologia del cervo risale a epoche assai remote.

Nell'ambito della tradizione irlandese il cervo rivela la sua importanza in più di un'occasione. Ciò vale in modo particolare per quanto concerne il ciclo di leggende legate all'eroe del Leinster, Finn. I suoi discendenti, infatti, si chiamavano Oisin, ossia cerbiatto, e Oscar, che significa amante del cervo. Lo stesso Finn portava un secondo nome, Demne, che deriva da *dam-nijo* e può essere interpretato come cerbiatto. Una parte del Leinster porta il nome di Osraige, traducibile all'incirca con popolo dei cervi. In questo contesto non va dimenticato il nome della tribù germanica dei Ceruschi, il cui grande eroe, Arminio-Sigfrido, si distingue, nella tradizione dell'Edda, proprio per la particolare connessione con il cervo.

Alcune divinità irlandesi quali Donn o Mongan si erano trasformate in cervo. Fin dai tempi dell'era cristiana era costume indossare maschere di cervo. Non a caso, gli ecclesiastici hanno combattuto strenuamente il cosiddetto *cervulum*, o *cervula facere*, ossia le feste popolari in maschera ritenute sciocche e sconvenienti. Tra le usanze significative ricordiamo la Corsa degli Spiriti vaganti dei defunti, tipica dell'alta Baviera. Le maschere degli animali in tale ambito servivano con ogni probabilità a tramutare i partecipanti nei demoni dei defunti, in molti casi rappresentati come animali. L'utilizzo di queste maschere animalesche non era circoscritto al solo ambiente celtico, come ci viene detto da alcuni studiosi. Anche nei territori settentrionali dell'Europa e dell'Asia, in effetti, era diffuso il culto del cervo. Presso i Lapponi, i Groenlandesi, i Siberiani, i Samoiedi e i Mongoli, per fornire un esempio, le costellazioni venivano indicate con i nomi del cervo, dell'alce e della renna.

Il ricercatore Weisweiler intravede nel cervo l'animale sacro di una cultura artica. Questa affermazione spiega per quale motivo nell'epoca glaciale era presente in Spagna e nella Francia meridionale il simbolo del cervo. Nell'Europa occidentale accanto al cervo rinveniamo il toro. Nelle incisioni rupestri spagnole e liguri si possono ammirare i due animali raffigurati fianco a fianco. Perfino nella religione gallica i due animali venivano rappresentati accostati. Non a caso, a Reims,

il dio dalle corna di cervo lascia cadere delle monete da una borsa e il cervo e il toro, posizionati uno accanto all'altro, sembrano bere dal flusso di denaro. Sul Bacile di Gandestrup, animali quali il cane, il cervo e il toro si volgono verso l'immagine di Cernunnos, il dio con le corna. Appare evidente, seguendo le tracce di tali configurazioni, che anticamente erano presenti due correnti culturali: quella artica e quella mediterranea. La prima dedicata al cervo e la seconda al toro. È esaustivo, da questo punto di vista, che i termini irlandesi *oss*, *dam* e *ag* indichino il toro nella saga dell'Ulster e il cervo nella saga di Leinster. Le due correnti menzionate paiono essersi fuse anche in Islanda, ma stranamente continuarono a vivere separate. A ogni modo, nella cultura artica il cervo fu venerato come il più importante animale da caccia. Ciò non significa che questa cultualità era rapportabile necessariamente a un dio-cervo, ma piuttosto che fosse considerato particolarmente sacro.
Il culto del cervo si è preservato a lungo, fin oltre la cultura del Paleolitico, e in seguito ha assunto un significato diverso durante l'epoca a carattere agricolo del Neolitico. Come spiegato, il cervo compare in determinati casi quale simbolo del Sole e ciò evidenzia l'idea di una potenza divina dispensatrice di grazia. Nonostante i suoi rapporti con l'Oltretomba quindi, il cervo è da sempre sinonimo di ricchezza e abbondanza. Prova ne sia che anticamente venivano utilizzati degli amuleti di forma circolare ricavati dalle corna di cervo. La loro funzione era quella di propiziare la buona fortuna e di ricevere dei favori sul piano prettamente materiale. Si è ritenuto per lungo tempo che il corno di cervo preservasse dai cattivi spiriti e tenesse lontane le influenze negative. A ogni buon conto, la sua influenza benefica si estendeva ai più disparati aspetti della vita.

❊ Il toro

Nella Gallia, come in altri territori celtici, il toro fu ritenuto sacro, per certi versi ancora più del cervo. Il nome di questo animale era

presente in quello di alcune tribù. Pensiamo ai Celtiberi, il cui territorio era denominato Taurina, oppure alla tribù dei Taurini, dislocata nella Gallia Cisalpina. Lungo le rive della Sava, invece, vivevano i Taurisci. Anche nei toponimi rinveniamo il termine che indica il toro: Tauriacus, Tarva (l'odierna Tarbes), Tarvana (oggi Thèrouanne). In Inghilterra, egualmente, alcuni toponimi erano collegati a questo animale, stiamo parlando di Tarvedum e Tarodonum. I fiumi, analogamente, portavano un nome che riconduceva al toro: il fiume Tarf, in Scozia, la Boyne (da *bo-vinda* = vacca bianca) in Irlanda.

In Gallia, il culto taurino aveva assunto particolari connotazioni simboliche venerando un toro con tre corna, largamente utilizzato anche come talismano. Il toro tricornuto era spesso congiunto con altri motivi religiosi ancora oggi rivestiti di mistero. Numerose volte lo troviamo effigiato assieme a diverse divinità, tra cui Apollo (a Beire-le-Châtel) e Marte (a Madrid). La sua immagine è stata rappresentata assieme ad altri animali: con un cinghiale (nel cosiddetto bronzo di Caylus), con un cervo (a Sint-es), con un ariete (a Moulins) e, infine, anche con un uccello (a Skierenes, Danimarca). Sul noto altare di Parigi, già descritto in precedenza, vicino a Esus è posto un toro possente.

Una piccola immagine venuta alla luce a Maiden Castle (presso Dorchester) mostra un toro che sul dorso porta tre semifigure, confermando ancora una volta l'importanza del ternario in ambito religioso. Nella leggenda di Teseo un elemento è indicativo riguardo all'importanza della figura taurina. Al centro del labirinto, infatti, era posto un toro imponente: il Minotauro. Nel celebre palazzo di Cnosso, a Creta, analogamente erano raffigurati giochi con dei tori. Il bue egizio Api, Giove ritratto sotto le sembianze di un toro, e altre analogie di questo tipo ci fanno rilevare che il toro è un simbolo della divinità. Per i Galli egli rappresentava la fecondità e la sua mole così potente, la sua forza, la sua indocilità e il muggito possente lo hanno privilegiato per la creazione di simboli a lui concernenti. Il culto del

toro, in sostanza, era ritenuto importantissimo in tutta l'area mediterranea. La tribù degli Itali, come le altre già menzionate, portava un nome che tradotto significa vitelli e il nome degli dèi del tuono Hada e Teschub era connesso sempre con il toro. Il toro, in poche parole, è un animale celeste, solare e lunare, e contemporaneamente in rapporto con le acque e dispensatore di abbondanza. Alla stregua di ogni simbolo autentico questo animale è polivalente.

❊ Il cavallo

Il culto della dea Epona, da noi diverse volte citato, ha posto in luce che il cavallo era stato al centro di una venerazione cultuale. Prove in questa direzione le rinveniamo anche nella stele proveniente da Mouries (oggi conservata al museo di Arles), databile all'epoca di Halstatt, o quanto meno a quella di La-Tène I, nella quale sono raffigurati dei cavalieri. Il cavallo che appare in questa rappresentazione è stilizzato in forme geometriche. Il cavaliere, invece, è stato effigiato in forma di croce o di clessidra e alcune volte brandisce una spada. Si può supporre che la stele rappresentasse il defunto eroicizzato e che il cavallo fosse in analogia con l'idea della morte. In quasi tutte le monete di cui si serviva la maggior parte delle tribù galliche era riprodotto il cavallo.

Non a caso era considerato l'animale più significativo a livello simbolico per ben dieci tribù, e sei di esse facevano parte dei Belgi: i Morini, gli Atrebati, i Nervi, gli Sudatici, i Veromandii e gli Eubroni. A queste vanno aggiunte le tribù dei Viducassi e degli Osismi dell'Armorica e alcune altre della Gallia meridionale, per esempio, i Santoni e gli Allobrogi. Su una moneta di Brienos, nel territorio degli Arverni, il cavallo appare incorniciato in un piccolo tempio, facendo risaltare il suo ruolo che lo collocava quale oggetto di culto.
Nella maggioranza dei casi il cavallo era ritenuto un animale da guerra. Se pensiamo ai cocchi da battaglia che sono stati scoperti in

certe tombe della Gallia, si comprende che questo nobile destriero godeva di una grande considerazione e con ogni probabilità era associato al dio della guerra. Un cavallino di bronzo, riportato alla luce a Neuvy-en-Sullias, reca incisa una iscrizione dedicata al dio guerriero Rudiobus. Tuttavia le valenze guerresche non sono le uniche connotazioni simboliche e cultuali che riguardano il cavallo. La raffigurazione di alcune teste di cavallo presenti su alcuni menhir contenuti nella tomba a tumulo di Manè-Lud fa ritenere che esse esercitassero un potere protettivo che si esplicava anche con una funzione specifica, mirata a tenere lontani i demoni. Lo abbiamo spiegato precedentemente, ma vale la pena ripeterlo, il cavallo possiede una duplice simbologia: è incarnazione delle forze solari ed è pure in connessione con il regno dei morti.

Già nell'età del Bronzo il culto equino era largamente diffuso e praticato, attestando in tal modo la sua antichità. In alcune raffigurazioni il cavallo appare affiancato a una barca e, anche in tal caso, il significato che esprime è ambivalente. La barca, infatti, è sia un simbolo solare (ricordiamo la barca solare di Ra, in Egitto) sia un elemento funebre individuabile nel vascello dei defunti. La sua importanza nel contesto funebre nasce dalla venerazione da parte delle classi nobili galliche che la ritenevano un fedele aiuto in guerra, di qui le valenze simboliche connesse con il culto dei morti.

❊ Il cinghiale

Il cinghiale, come gli altri animali sacrali, rivestiva una certa importanza a livello cultuale, come attestano alcuni ritrovamenti. Tra questi, uno è indicativo ed è legato alla località di Euffigneix, vicino a Chaumont (Langres). Si tratta di una statuina in calcare parzialmente danneggiata che indossava un torques intorno al collo e mostrava effigiato sul petto un grande cinghiale. Nel sito funerario di Hallstatt, in Baviera, furono rinvenuti nelle tombe degli scheletri appartenenti

a dei cinghiali. Tale scoperta evidenzia quindi l'importanza di questo animale quale dono funebre.
A livello simbolico il cinghiale esterna le sue peculiarità: forza, furore e ardore battagliero, tutti elementi associati alla battaglia. Nelle insegne militari, non a caso, era rappresentato un cinghiale e anche sulle monete appariva la sua effigie, in particolar modo su quelle rinvenute nel territorio posto tra la Somme, la Loira, il Giura e il Reno, mentre più raramente in quelle trovate nel Belgio settentrionale.

❋ Il cane

Ancora una volta ci troviamo a citare il *Bacile di Gundestrup*, tesoro di simbologie, che vede effigiato sulla sua superficie un cane collocato accanto a una figura divina. In maniera analoga, nel tempio di Noden, a Lidney Park, furono rinvenuti numerosi manufatti votivi a forma di cane. Un gran numero di reperti votivi tornati alla luce nei territori del Reno e della Mosella, mostrano una dea con in grembo un cane. Qualcuno ha voluto intravedere nel cane un elemento infero, collegato alle dee Demetra e Proserpina, divinità legate all'Oltretomba. Tuttavia il cane, come è noto, è associato simbolicamente a Marte. È interessante sapere che in un unico caso il cane è stato effigiato anche con la dea Epona. Essendo un animale domestico, si può ipotizzare che fosse un animale di compagnia per le dame galliche e quindi veniva rappresentato, seguendo una moda del tempo, assieme a divinità femminili.

Come già spiegato le sue valenze infere ne fanno un animale funebre, tanto è vero che tuttora nella credenza irlandese è visto come il genio malefico dei defunti, o addirittura, come il divoratore dei cadaveri. Non dobbiamo dimenticare che il cane è intimamente correlato alle energie lunari, basti pensare allo sciacallo e al lupo che incarnano perfettamente tale corrente. La celebre festa degli Uomini Lupo, che si svolgeva nell'antica Roma, conosciuta come

Lupercalia, era legata alla purificazione e alla fertilità. I sacerdoti del culto, i Luperci, sacrificavano nel corso del rito capre e montoni e ne mangiavano le carni. Nella simbologia connessa con questa pratica rinveniamo la trasmutazione del sacerdote in lupo mannaro, che una volta divenuto un licantropo si cibava delle carni di questi animali. Chiaro il riferimento alla natura bestiale dell'uomo che, in tal modo, si manifestava in maniera comprensibile.
Tuttavia, come già detto, questa cerimonia purificatoria era connessa con la fertilità e la fecondità, infatti, quando i sacerdoti romani uscivano dalla grotta rituale che si trovava alle pendici del Palatino, un gran numero di donne li attendevano. Essi brandivano delle lunghe fruste, imitavano il verso del lupo e colpivano con lo scudiscio le romane, che volutamente si lasciavano percuotere parandosi davanti alle fruste. In questa maniera, se ancora non erano riuscite ad avere figli, potevano sperare che si avverasse questo loro desiderio in un prossimo futuro. Riguardo al rito è importante sapere che il montone, uno degli animali sacrificati, incarnava una divinità primordiale e gli Uomini Lupo, nutrendosi con esso, ne assumevano anche i poteri divini.

Il segreto della divinazione

La divinazione, dunque, diffusa in tutto il mondo antico era al centro della vita cultuale delle grandi civiltà. I Celti ne avevano fatto un elemento di primo piano a livello magico-religioso, come abbiamo appurato, e alcune tecniche operative tanto etrusche quanto celtiche le rinveniamo anche a Roma. Nel mio articolo "I Colori del Sacro. Viaggio ai confini dell'Invisibile: sulle ali del tempo", pubblicato sul n. 5 di *Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana* (Edizioni Rebis, Viareggio, 2007), ho descritto l'arte divinatoria degli àuguri, i sacerdoti romani addetti ai vaticini. Vediamo assieme di cosa si tratta.

Nell'antica Roma, sul Campidoglio, uno dei colli romani eletto quale rocca dell'Urbe, l'autentico capo religioso di Roma, venivano espletate pratiche finalizzate a leggere nel destino. Sulla sommità del colle trovavano posto due piccole radure boscose, una settentrionale detta Arx e una meridionale denominata Capitolium. La parte più interessante e misteriosa dell'intero colle era proprio l'Arx, che ospitava l'Auguragulum, una piazzetta recintata dove i sacri sacerdoti, gli àuguri, traevano auspici osservando il volo degli uccelli. Questi sacerdoti espletavano la pratica divinatoria stringendo tra le mani il bastone del potere, il lituo, che doveva essere privo di nodi.

Questo strumento rituale veniva puntato verso il cielo alla ricerca di segni divini. In base alla tecnica di divinazione conosciuta dagli àuguri, il cielo veniva suddiviso idealmente in diversi settori, ognuno dei quali era posto sotto l'egida degli Dèi Consentes, ai quali era stato

dedicato un portico nel Foro Romano. Attraverso questa scienza sacra essi traevano responsi dai fulmini, dalle comete, dalle stelle cadenti e perfino dal cambiamento di forma assunto dalle nubi. Questo genere di vaticinio era detto auspicio.

Per interrogare gli dèi, l'àugure si posizionava con il viso rivolto a sud, immaginando di trovarsi al centro di un cerchio. La metà che restava alle sue spalle veniva chiamata *pars postica* (parte posteriore), quella posta dinanzi a lui *pars antica* (parte anteriore). A sinistra vi era la *pars familiaris* (la parte fausta) e a destra la *pars hostilis* (parte infausta). Un tuono che proveniva da sinistra (est), per esempio, veniva interpretato come un segno fausto. Oltre a suddividere la Terra in diverse porzioni, come già spiegato, compivano la medesima suddivisione anche con il cielo assegnando il quarto sinistro della parte anteriore agli dèi della natura e quello destro agli dèi terrestri, il quarto sinistro della pars postica alle grandi divinità celesti e, infine, quello destro alle divinità infernali. Questa sorta di rosa dei venti era denominata Templum, ossia recinto sacro. I manuali degli àuguri erano i cosiddetti libri augurali (*commentarii augurum*), che raccoglievano l'intera messe di norme divinatorie e verbali legate alle più importanti decisioni prese collegialmente da questi sapienti del vaticinio, assieme agli elementi principali da cui il vaticinio era stato tratto. Contenevano anche l'elenco degli uccelli augurali e i relativi segni, vale a dire direzione del volo, modo di mangiare e altre peculiarità. Come riportato da Diodoro Siculo, la divinazione druidica connessa con il volo degli uccelli era largamente utilizzata.

Tra le pagine della *Historia Britonum*, in versione irlandese, compilata dallo storico gallese Nennio, si parla di un'antica prosa che descrive sei druidi (che dimoravano presso Breagh-magh) intenti a osservare gli uccelli con scopi divinatori. È interessante notare, circa l'importanza rivestita dai volatili, che nel folklore gallese era viva la convinzione che i discendenti di un individuo che si era cibato con le carni di un'aquila, avrebbero avuto una vista supplementare fino alla nona generazione.

Un antico manoscritto del Trinity College di Dublino, dedicato alla mantica ottenuta attraverso l'osservazione degli uccelli, contiene delle notizie circa i significati simbolici che i volatili rivestono e agli auspici che in tal senso si possono trarre. Tra questi venivano analizzati: il gracchiare dei corvi, il cinguettio degli scriccioli, il volo delle cornacchie e così via.
Il verso del corvo, per esempio, era reputato infausto, un cattivo presagio. Non a caso, si narra che un corvo aveva gracchiato quando il vescovo di Killala, San Cellach, stava per essere assassinato. Lo scricciolo era definito *drui-en*, ossia l'uccello dei druidi. C'è da dire in proposito che questo volatile ancora oggi è ritenuto sacro. Basta pensare che il giorno di Santo Stefano (26 dicembre), in Irlanda, in Scozia e anche nell'Isola di Man, esso veniva ucciso dai ragazzi del posto e poi portato in processione. Durante la sfilata essi chiedevano un penny per poterlo seppellire e al contempo recitavano una sorta di formula cantata o filastrocca prosata:

> "Lo scricciolo, lo scricciolo, il re di tutti gli uccelli a Santo Stefano venne ucciso dentro una ginestra, per quanto esso sia piccolo, grande è il suo onore, date quindi, brava gente, una festa per noi."

❊ La Ruota druidica

Questo metodo divinatorio, per altro notevolmente interessante, era praticato dai druidi ed è stato definito dagli studiosi la Ruota del druido o, come seconda istanza, l'Esplicatore. L'illustrazione di questo marchingegno, deputato alla conoscenza del futuro, apparve nel 1927 nel testo di Sir John Daniel, dal titolo *The Philosophy of Ancient Britain* (La filosofia dell'antica Britannia). L'illustrazione mostrava una ruota composta di dighe di legno sulle quali erano intagliate delle massime. Quando lo strumento circolare veniva fatto girare forniva una risposta al quesito sottoposto. Tale metodo pratico era detto anche Peityenen (tegola di colmo, in gallese moderno).

Una conferma abbastanza attendibile circa la Ruota druidica la rinveniamo nelle fonti irlandesi e in particolare in un racconto in cui si parla del celebre druido Mag Ruith, il Mago delle Ruote (vedere il quinto capitolo) che pronunciava gli àuguri druidici e si serviva di questa forma divinatoria.

❊ Predizione attraverso le nuvole

Le nuvole erano elementi naturali che in base alla loro forma potevano offrire responsi particolari. Abbiamo citato questa pratica parlando degli àuguri, i sacerdoti romani. Ebbene, anche i druidi si servivano di questa tecnica di predizione. Non a caso, l'antico termine *nèladoir* (indovino delle nuvole) fu utilizzato nel Medioevo per indicare coloro che si occupavano di astrologia.
Si narra di quando il druido Dàithì si era recato sulla cima della Collina del druido, la Cnoc nad Druad, nel corso della festa di Samuin (Samhain) e vi sostò una notte intera, fino alle prime luci dell'alba. Al suo ritorno riferì al re per il quale aveva tratto auspici, che le nuvole preannunciavano vittoria e che egli avrebbe condotto una spedizione su Alba, Britannia e Gallia tornando in patria vittorioso.

❊ L'astrologia druidica

Fin dalle origini, i fenomeni naturali hanno rappresentato per l'uomo una fonte di conoscenza. Le influenze planetarie esercitate dai due principali pianeti, il Sole e la Luna, erano tenute in grande considerazione, così come l'osservazione del moto degli astri e gli influssi che da essi si promanavano. Possiamo dire a riguardo che attraverso l'astrologia si è sostanziata l'astronomia, così come dall'alchimia si è generata la chimica. Non è stato forse il sommo Cicerone ad affermare:

> "Nessuno può negare ai corpi celesti il possesso di ragione, a meno che sia egli stesso destituito di ragione."

La dottrina astrologica ebbe un forte impatto sulla società romana anche grazie all'opera di Marco Manlio, dal titolo *Astronomica*. E proprio quest'opera aveva suscitato la riflessione di Cicerone da poco menzionata. I druidi, come riportato da alcuni scrittori e osservatori, erano versati nella dottrina astrologica e negli studi astronomici, che praticavano con sapiente maestria. Cesare, riferendosi alle parole di Posidonio, aveva dichiarato che i druidi possedevano una vasta conoscenza circa le stelle, i loro movimenti e le dimensioni del globo terrestre. Non ultima, Cesare citava anche la grande capacità dei sacerdoti celti riguardo alla filosofia naturale. Del resto, è di nuovo Cicerone che così si esprimeva nei confronti di questo sapere:

> "Il sistema della divinazione non è ignoto neppure ai popoli barbari; infatti in Gallia ci sono i druidi. Io stesso ho conosciuto uno di loro, Diviziaco degli Edui, il quale dichiarava di conoscere il sistema naturale che i greci chiamano fisica, e che era solito predire il futuro sia con presagi sia con deduzioni."

Non bisogna trascurare che i druidi osservavano con rigore il corso della Luna per determinare la data astrale più adatta per il taglio del vischio. Ci viene detto inoltre, che questi sacerdoti erano pratici dei calcoli e conti pitagorici utilizzati a scopi di predizione. Tale realtà è testimoniata da Ippolito che si era espresso in questi termini circa le conoscenze druidiche. Cassiodoro, in merito, diceva che la tribù celtica degli Geti era esperta nel decifrare il corso dei dodici segni dello zodiaco e dei relativi pianeti che passavano attraverso di loro. Ma anche nei confronti dell'astronomia erano assai ferrati. Non è possibile comprendere sino in fondo in cosa consisteva la struttura e il metodo astrologico dei Celti, e tanto meno in che modo considerassero lo zodiaco. In ogni caso, entro la fine del II secolo d.C., i Celti della Britannia conoscevano lo zodiaco nella maniera in cui noi lo concepiamo ai nostri giorni. Una rappresentazione scultorea dello zodiaco, risalente alla metà del II secolo d.C., è indicativa circa le conoscenze acquisite dai Celti. Il manufatto scultoreo è conservato

al museo di Newcastle, e in esso possiamo riconoscere simboli a noi noti e comprensibili. D'altronde, il Calendario di Coligny, da noi esaminato in una altra parte del saggio, conferma le conoscenze astronomiche dei druidi e rafforza la nostra convinzione riguardo al fatto che l'astrologia era considerata uno degli aspetti più significativi del tardo misticismo gallese.

Se ci soffermiamo sulle lingue celtiche ci sembra che termini relativi al linguaggio astrologico e astronomico non siano presenti. In realtà, nella lingua irlandese (media e moderna), il gergo astronomico, pur se composto solo da barbarismi, esiste. Certo, i termini sono ripresi dal greco e dal latino, come quello che indica lo zodiaco: *Astralaìocht* (astrologia), oppure, *Stoidiaca*, che significa zodiaco.

❊ Runar, il mistero dell'alfabeto divinatorio

Ricordate il dio Odino e le nove notti in cui rimase appeso sui rami dell'Albero sacro? Ebbene, fu grazie a questa prova di ordine iniziatico che egli diede vita alle magiche Rune. L'alfabeto runico di origine nordico-scandinava può essere considerato un'antica forma di scrittura dalle valenze arcane, utilizzata anche per la divinazione e per le operazioni di magia le cui origini si perdono nella notte dei tempi.

Il termine runa deriva, a quanto consta, dall'antico norreno *run* e dall'islandese *runar*. Analizzando la radice che compone il nome, addiveniamo al fatto che essa è quasi certamente di origine indoeuropea: *ru* vuol significare mistero, segreto. *Runar*, viceversa, nell'antico alto-germanico, vuol dire bisbiglio, sussurro. Come nel caso della kabalà o Cabala, la cui etimologia è riconducibile in senso letterale a "tradizione". Approfondendo questo concetto scopriamo che Kàbala significa essere ricevuto, trasmesso, passando quindi, dalla bocca all'orecchio, con allusione all'insegnamento orale.

Egualmente l'insegnamento runico si serviva della trasmissione orale allo scopo di tramandare un segreto iniziatico, che andava rivelato con estrema cautela ed era vietato al profano. Tracce primigenie di questa straordinaria forma di scrittura risalgono all'età del Bronzo e sono visibili ancora oggi sulle incisioni rupestri note come scrittura di Hallristinger, appartenenti alle tribù neolitiche stanziate nel nord dell'Italia. Un particolare di rilievo consolida questa ipotesi, stiamo parlando delle similitudini che intercorrono tra l'alfabeto runico e quello etrusco tipicamente italico.

⁜ I simboli runici

Ai primordi vi erano disparati tipi di alfabeti runici e tra questi il più diffuso era conosciuto come *futhark*, consistente in 24 rune. Le 24 rune erano suddivise a loro volta in tre famiglie o gruppi di otto simboli ciascuno, denominati rispettivamente: Freyja, Hagal e Tyr (dal nome di tre divinità legate al Pantheon nordico). Vediamo ora i 24 simboli scaturiti dalla terna di gruppi appena citati. Partiamo dal primo, Fehu, che significa bestiame oppure beni, riconducibile a Freyr, la divinità che era accompagnata da un cinghiale e che rappresentava il Sole e la primavera.

Nell'ambito del calendario runico, il simbolo Fehu si trova alla soglia del solstizio d'inverno. La seconda runa si chiama Uruz e la sua etimologia è riconducibile a luogo umido e piovigginoso o anche, in base a un'altra concezione etimologica, toro furente. Va considerata una runa di potenza, connessa con le energie guerriere, il caos, la rabbia e il furore. Segue Purisaz, la runa che viene indicata anche come Thurisaz, che vuol dire Troll o spirito malvagio. Questo simbolo runico è detto della spina del sonno e allude al dio Odino, il quale colpiva gli esseri umani facendoli cadere in una trance estatica. La quarta runa è conosciuta come Ansuz, che vuole indicare la bocca o la fonte. Essa si sostanzia per mezzo del soffio degli dèi e per tale mo-

tivo è ritenuta una runa della parola rivelata, originata dalle potenze divine. Veniva e tuttora viene utilizzata per le operazioni di magia e le mantiche divinatorie. Troviamo ora Raido, la runa che simboleggia il carro del Sole ed è dedicata al dio Porr, che incarna il rombo del tuono e scuote il cielo nel corso del temporale. Nella sua accezione femminile Raido è connessa con le mitiche Valchirie. La runa successiva, Kenaz, riveste valenze oscure e vuol significare infezione, probabilmente con allusione alla corruzione che il corpo subisce dopo la morte. Kenaz è legata al dio malvagio Loki. Proseguiamo l'analisi delle rune e incontriamo Gebo, la runa dell'ospitalità. È un simbolo fausto, racchiude il concetto di dono ed è apportatrice di gioia e letizia. La sua forma grafica ricorda l'intreccio delle travi che costituiscono le capanne nordiche ed è chiaramente riferita all'ospitalità. L'ottava runa si chiama Wunjo, anch'essa fausta, racchiude in sé connotazioni positive e può tradursi come gioia, o stirpe. Se ci soffermiamo sulla radice *wen*, ci accorgiamo che essa è riconducibile a Venere, ponendo in rilievo che questa runa è contraddistinta da connotazioni tipicamente femminili.

Dopo Wunjo ci imbattiamo in Hagalaz, che in senso letterale significa chicco di grandine. Simboleggia la neve, la grandine, il freddo inverno, il grande gelo ed è l'arma naturale di cui si servono i demoni del gelo e i giganti. La decima runa è detta Naudiz che indica sia il bisogno, sia la necessità e riconduce anche all'elemento Fuoco, giacché il glifo che la compone rappresenta lo strumento che un tempo veniva utilizzato per accendere il fuoco. La runa seguente, l'undicesima, si chiama Isa, e rappresenta la materia cosmica primordiale che ha dato origine all'universo, il macrocosmo. Significa ghiaccio, l'elemento primo, secondo la mitologia nordica, con il quale gli dèi avevano plasmato l'universo. Jera, la dodicesima runa, indica il raccolto e la crescita. È posta al principio del ciclo primaverile e guarda la soglia del solstizio d'estate.
Incontriamo ora Eihwaz, la runa tredicesima, che simboleggia il mitico albero, il frassino Yggdrasil, l'asse che regge il mondo conosciuto. Segue Perd, la runa del gioco, la quattordicesima, ed è espressamente legata

alle Norme, le profetesse che presentano delle similarità con le Moire o Morae dell'antica Grecia. La quindicesima runa è Algiz ed è connessa con la difesa e la protezione. Veniva tracciata con intenti magici sui menhir o sulle pietre di confine per difendersi, bandire e tenere lontani gli spiriti del male. La sedicesima runa si chiama Sowulo. È associata al Sole, come dimostra anche la sua etimologia che proviene dal termine islandese sol (Sole). Il segno grafico che caratterizza Sowulo ricorda la spirale oppure la swastika, ambedue simboli solari. Teiwaz, invece, è la runa del dio Tyr, divinità norvegese della guerra. Questa runa è intimamente connessa con i Berserkir, i mitici guerrieri-lupo.

Continuando nel nostro viaggio tra le magiche rune, ci avviciniamo a Berkana, la runa che nella traduzione letterale vuol dire ramo di betulla. Il suo simbolismo è connesso con la fertilità e il benessere e rimanda ai rituali pagani di ordine agreste legati a una delle festività celtiche da noi descritte, il Calendimaggio, originariamente conosciuto come Beltene o Beltane. A Berkana succede Ehhwaz, il cui nome vuol dire cavallo. La runa che stiamo esaminando è intimamente correlata a questo animale, che nell'ambito della magia teutonica era considerato sacro al dio Odino. La ventesima runa è detta Mannaz e il suo significato appare chiaro, come testimonia la radice man dalla quale deriva. Nella lingua inglese, infatti, man significa uomo. Indica, inoltre, anche la razza o la famiglia. La ventunesima runa viene denominata Laguz e allude al mare, all'oceano sconfinato. Simbolicamente è riconducibile all'acqua e per analogia alla Grande Madre. Passiamo alla prossima runa, la ventiduesima, Inguz, che vuol dire Danesi ed è riconducibile anche a Ing. Ing era il primo uomo ed è rapportabile all'Adamo nordico. Vediamo la runa successiva, Opilaz, la ventitreesima. Essa rappresenta un'eredità o una proprietà e dunque si tratta di una runa fausta, apportatrice di abbondanza. E infine la ventiquattresima runa, Dagaz, definita la runa del giorno. Possiede valenze magiche notevoli e veniva utilizzata in numerose pratiche di magia naturale.

La divinazione con le rune si serviva di tavolette di nocciolo, che il druido lanciava in aria. Una volta tornati in terra i simboli runici

venivano interpretati secondo una specifica tecnica di predizione. Ciascuna runa rivestiva particolari significati, oltre a quelli da noi già menzionati. Nel Sigrdrifomal (testo noto anche come Carme di Sigfrida), per esempio, sono riportati questi elementi di ordine magico che trascendevano la semplice divinazione, ma sconfinavano nell'operatività delle arti occulte.

Questo elenco che proponiamo presenta le peculiarità magiche delle rune: Rune del sonno, Rune dei rami, Rune delle felicità, Rune dell'eloquio, Rune della vittoria, Rune della mente, Rune della birra, Rune di cura, Rune del parto, Rune di potenza, Rune di soccorso, Rune dell'amore, Rune delle tempeste, Rune dell'infelicità. La vera essenza delle Rune, la loro scienza magica, le virtù e la conoscenza delle quali sono apportatrici vanno ben oltre e celavano segreti inaccessibili che solo i druidi conoscevano.

Un metodo di divinazione simile alle Rune era costituito dai bastoncini ogamici. Abbiamo già discusso dell'Alfabeto ogamico e del Calendario celtico degli alberi, forma divinatoria che è un'applicazione dei segni presenti nell'alfabeto in questione. Questa mantica era definita Coelbreni o bacchette augurali. Nel corso del rito i druidi si servivano di bacchette recanti iscrizioni in ogamico. Come nel caso delle Rune, le bacchette venivano gettate in terra e poi venivano tratti auspici a seconda di come queste cadevano. La tradizione narra che, per mezzo di tale metodo, il druido Dalan riuscì a scoprire in quale luogo era tenuta prigioniera una fanciulla di nome Etain, rapita da Midir il fiero. Dalan fece inscrivere quattro bastoni di tasso con i segni ogamici e li gettò a terra divinando come descritto. Le analogie con le tecniche divinatorie orientali sono straordinarie, basti pensare agli I-Ching e ai diversi trigrammi che li compongono. In maniera similare, le Rune sono rapportabili agli I-Ching.

La venerazione degli oggetti naturali

La venerazione delle sorgenti, da noi già menzionata, era uno solo degli aspetti connessi con l'adorazione di cose naturali. Questa forma di culto è annoverata tra le pratiche cultuali più primitive nell'ambito religioso. Tuttavia, culti di questo genere ancora oggi sono attuali e vengono utilizzati a livello operativo. Ciò indica la necessità da parte dell'essere umano di accostarsi ai fenomeni naturali con timore reverenziale, forse perché in essi è presente lo spirito divino che li ha generati. Si percepisce in questi fenomeni qualcosa di speciale, che spinge a individuare in essi dei segni soprannaturali. Non a caso nel Medioevo si parlava di *Signature Rerum*, ossia impronte, segnali, tracce dello spirito nelle cose materiali. In proposito la scienza parla di un mana (o spirito immanente) che si promana da questi oggetti sotto forma di irradiamento. In questa maniera ciascun fenomeno esprime, a modo suo, un tipo di rivelazione naturale. Vale la pena, dunque, approfondire l'argomento, allo scopo di rinvenire il potere che l'uomo ha intravisto nelle varie manifestazioni della natura e nell'espressione concreta che ne deriva.

L'adorazione dei monti, per esempio, era largamente diffusa tra le popolazioni celtiche, e non solo presso di loro. Nei Pirenei si incontrano iscrizioni sacre, che in modo semplice e generico furono dedicate ai monti. Anche i singoli ammassi di roccia godevano di tale venerazione. Tra questi troviamo Andossus, Averanus, Garra e Basearta. Non dobbiamo dimenticare a riguardo che esisteva una tradizione primordiale, il cui centro di culto era costituito dal Monte

Carmelo, luogo sacro anche agli Egizi. In diverse parti della Gallia, egualmente, si possono citare come monti divini Albiorix, Baginus, Bergusia, Bergonia, Brigindo, Surturus e Vosegus. Ci sembra importante in questo senso spendere due parole sul Carmelo, la montagna sacra.

❊ Carmelo, la montagna santa di Zeus

La storia del Carmelo è strettamente legata al pensiero religioso. Secondo l'*Antico Testamento*, infatti, fu teatro della sfida tra Elia e i sacerdoti di Baal e un centro di aggregamento di profeti. Esso è identificabile con la Testa Sacra, Rosh Qadosh, menzionata nelle liste egizie a partire da Tutmosis III. Situato in territorio fenicio, il monte fu un luogo sacro alla religione egiziana oltre 1500 anni prima dell'avvento del Cristo. Nel IV secolo a.C. il *Periplo* di Scilace definiva il Carmelo "Montagna Santa di Zeus". Questa divinità, come spiegato in precedenza, è riconducibile al Giove gallico e anche a Taranus, il dio celtico della Ruota, il Dio Supremo. Non a caso la città di Efeso era sacra a Zeus. Il culto di Zeus era diffuso in parecchi centri dell'Asia Anteriore, come del resto in altre parti del mondo antico.

Nella storia di quasi tutti i popoli dell'antichità erano presenti culti diretti verso un Essere Supremo, il cui nome racchiude al suo interno il concetto di eccelso, elevato. Nelle tribù ariane, per esempio, ancora prima di Veruna era venerato quale dio del cielo luminoso Dyaus, nome che indica sotto differenti aspetti l'Essere Supremo per antonomasia, il Deus, che in latino si trasforma in Zeus, in greco Tyr o Tiwaz, nelle lingue germaniche diviene Ziu e Teutates presso i Celti. In tutti i casi si trattava di divinità dalle valenze solari e luminose. Zeus, infatti, vuol dire raggiante, emanante luce. A queste divinità come consuetudine era dedicato un luogo elevato o una Montagna Sacra, come il Carmelo. Le cime svettanti verso il cielo, così inacces-

sibili quindi, soprattutto se coperte dalla neve che ne imbiancava la sommità, avevano colpito e impressionato le genti celtiche e gli altri popoli, ridestando nel profondo il timore reverenziale che queste sprigionano. Il timore per le alte vette ci sembra del tutto comprensibile, eppure anche i colli più bassi e i rilievi del suolo poco significativi rivestivano importanza in ambito cultuale e sacrale. Ciò si spiega con il fatto che essi si elevano sul suolo piatto e questo costituiva un indizio della particolare potenza della terra in quel punto. Proprio perché il terreno suscitava la sensazione di essere stato sospinto verso l'alto da una forza interna, veniva ritenuto permeato da correnti divine che si erano manifestate in quel modo. Anche il masso che si ergeva sulla terra destava l'attenzione dell'uomo. Tali rocce, in alcuni casi contraddistinte da una conformazione singolare, fin dalle epoche più remote offrivano spunto per una venerazione cultuale. In Gallia, il culto delle pietre, come da noi esposto, risale alla preistoria.

Ricordiamo i menhir (da noi descritti nel primo capitolo), oggetti cultuali dalle valenze arcane, connessi in parte con la credenza che li vedeva sede delle anime dei defunti e con i riti di fecondità quali simboli fallici. Ma anche dimora della divinità. Quest'ultima connotazione non deve stupire, infatti, anche nella religione ebraica la pietra era ritenuta sacra e indicata con il nome di Beth-El, cioè Casa di Dio. Quando si parla del culto relativo alle pietre, naturalmente è necessario comprendere che non era indirizzato alle pietre in quanto tali, ma alla divinità di cui esse erano la residenza.

La simbologia legata all'Omphalos (ombelico sacro), per esempio, allude al centro spirituale (Omphalos del Tempio), ed era rappresentato materialmente da una pietra sacramentale detta Bèthilo, riconducibile a sua volta al termine *Beth-El*, da noi poc'anzi esaminato. A Roma troviamo alcune pietre sacre, pietre di potere: la Rupe Tarpea o Saturnia, il Saxo Quadrato, situato sull'Arx Capitolina e l'Ara di Saturno. E ancora, il Volcanale, il Lapis Niger (Umbelicus Urbis Romae). Questa cultualità litica fu ritenuta impregnata di superstizione, ciò nonostante, proprio coloro che le erano avversi

proseguirono l'atto di venerazione. La prova testimoniale di quanto affermato è tuttora visibile nelle chiese. In Austria sono presenti molteplici e curiosi esempi. Stiamo parlando di massi che sono rimasti eretti negli edifici di culto o edificati attorno a delle rocce pagane. Nella maggioranza dei casi il masso è collocato in una cappella laterale comunicante, che conserva perfettamente l'originaria sede di appartenenza. Nota è la leggenda concernente san Volfango, connessa con la chiesa a lui dedicata, sita sull'Abersee. Al suo interno si trova una cappella barocca eretta nel 1713 attorno alla cella del santo, che in origine era situata all'aperto. La cella è rivestita da una piccola costruzione di marmo che ospita una pietra sacra, cinta da una cancellata in ferro battuto. Si tratta di un masso calcareo, il quale mostra sulla sua superficie numerose cavità e scanalature che sono state prodotte dall'azione corrosiva dell'acqua. Tale azione si è generata nelle parti tenere del materiale pietroso che sono considerate le impronte delle mani e dei piedi del santo.

In una cappella laterale della chiesa di Maria Schnee (nell'ex Boemia tedesca), è visibile un masso di notevoli proporzioni, diviso da una profonda fenditura centrale in cui sono presenti alcune cavità, e internamente a esse, un tempo, venivano offerti cereali e ceri. Nella cappella di San Nicolò, presso Waldneukirchen, invece, è custodita la cosiddetta Handestein (pietra della mano), anch'essa costituita da un masso di calcare con un foro grande come un braccio umano. Alle estremità si aprono cinque fori minori nei quali è possibile introdurre la mano. Tale azione veniva compiuta da coloro che volevano ottenere una guarigione prodigiosa, specialmente se afflitti dalla gotta. L'importanza dei menhir è confermata tra l'altro dalla Pietra di Kernuz, che porta scolpite sulla superficie le immagini di Mercurio, Marte ed Ercole. Allorché il politeismo celtico riuscì a penetrare vittoriosamente nella Bretagna, questi antichi massi cultuali non furono distrutti, ma resi utili alla nuova fede.
Il culto cristiano si appropriò a sua volta delle grandi pietre, come si può constatare osservando il menhir di Champ-Dolent, sul quale è stata innalzata una grande croce. Ciò dimostra che la popolazione

non voleva staccarsi da questo culto pagano delle pietre. Il menhir menzionato viene denominato anche il barometro dell'Apocalisse, perché ogni anno, a quanto sembra, sprofonda nella terra di tre o quattro centimetri. Una leggenda sostiene che quando sarà completamente scomparso nelle viscere della Terra, si scatenerà la fine del mondo, il Giudizio Universale.

A Fladdahuan, una delle isole Ebridi, si narra la leggenda di un masso collocato su un altare che doveva essere costantemente inumidito a fini rituali. Quando i pescatori di quell'isola non potevano uscire in mare a causa della bonaccia, compivano una sorta di cerimonia. Si recavano nella cappella e, una volta dentro, camminavano in direzione del Sole, attorno a essa, e contemporaneamente spruzzavano acqua sulla pietra. In questo modo erano certi che si sarebbe levato un forte vento che avrebbe permesso loro di navigare.
A Mogau Bihan, nei pressi del villaggio di Commana, si trova il Dolmen di Ti Lia Ven, conosciuto come le Tombe dei Giganti e il Dolmen delle Fate, che la tradizione vuole sia la dimora di queste creature incantate. Nel dipartimento di Morbihan si erge un colle sacro ai druidi, il Mane Guen, alto 470 metri. Qui i sacerdoti celti si rifugiavano e rimanevano in isolamento per fini rituali. Altra vetta sacra è la Mennez-Bre, la Montagna del Sortilegio. Sulla cima si trova una cappella dedicata a S. Herve, protettore e amico dei lupi, ma con ogni probabilità alter ego del leggendario druido Gwen C'hlan (vissuto nel V secolo e simbolo della resistenza bretone contro l'invasione dello straniero).

In Francia le montagne sacre dedicate a due importanti divinità come Belenos e Belisama sono sette, numero dalle connotazioni simboliche e magiche profonde e di certo non casuali. A Belenos è stato dedicato oltre a Mont Saint-Michel, anche Menez-Michael, che si inerpica per ben 391 metri. Luogo consacrato al paganesimo celtico, sulla sua sommità è stata edificata una cappella durante la cristianizzazione, dedicata all'Arcangelo Michele, sovrapposta a un'ara devozionale eretta per venerare Ana (o Dana), l'antica dea

dei morti, regina dell'Oltretomba. Belenos e Belisama rappresentano il Sole e l'Acqua, due forze che da queste parti sono sempre state considerate sacre e intimamente correlate da una comunione simbolica dalle valenze mistico-esoteriche.
Anche sulla Montagna del Sortilegio, appena descritta, si trova una cappella dedicata a San Michele, signore delle luce, conosciuto come il Brillante.

Mont Dol incarna, invece, connotazioni simboliche di natura sacrale ed è considerato la sesta montagna santa ai pagani druidici. Alto 70 metri, custodisce un altare dedicato al dio della luce Mitra. Ed ecco infine il monte magico e sacro per eccellenza, Mont Saint-Michel, luogo di culto che cela segreti inaccessibili e correnti telluriche sorprendenti. Eretto su pietre megalitiche, antico santuario druidico, ospita un edificio sacro dedicato all'Arcangelo Michele. È interessante notare che esiste una sorta di geometria sacra legata ai luoghi dedicati a San Michele.

In effetti, se si considera il sorgere del Sole all'equinozio e si rapporta l'allineamento su una cartina geografica della zona, si può rilevare che si forma un angolo di 17° con il parallelo del monte Dol. Se si prolunga questa linea facendola proseguire oltre il monte Dol, in direzione sud-sud-ovest, si vedrà che essa passa con estrema precisione in sei luoghi legati a San Michele-Belenos e nei pressi del settimo. Accade così che nel giorno magico di Beltene, festa del Fuoco di Bel, ricorrenza druidico-solare, il Sole nel suo sorgere tocca questi punti sacrali e li inonda con la sua luce, la sua forza rigeneratrice sacralizzandoli. Ma non è tutto. Se si osservano attentamente i quattro punti legati a St. Michel de Gluoel, Mani Guen, Butte St. Michel e Mennez Bre viene a formarsi una losanga perfetta, figura magica che ritroviamo anche nell'ambito della scienza radionica (studio delle emissioni magnetiche scaturenti dalle forme geometriche). Tale aspetto non è casuale, ma ancora una volta evidenzia le capacità dei druidi e la loro sapienza.

❊ Mont Saint-Michel, il santuario druidico della luce

Si tratta senza ombra di dubbio di un luogo magico, permeato da strane energie, carico di forza, che il cristianesimo non è riuscito a rendere immune da quella potenza sacrale che i druidi hanno conferito all'ambiente circostante. Da oltre mille anni, questa minuscola isola situata a sud-ovest della Normandia è assidua meta di pellegrinaggi, che contano un gran numero di visitatori e fedeli che qui si recano per raccogliersi in preghiera o semplicemente per vedere da vicino questo splendido santuario dedicato all'Arcangelo Michele.

Mont Saint-Michel, collegata alla terraferma per mezzo di una strada, si erge su una piatta distesa di sabbia spazzata dalle possenti maree che penetrano nella baia. Quando le condizioni meteorologiche lo consentono, la rupe conica sulla quale sono arroccati gli edifici monastici, le terrazze, i giardini e le case, simile a una piramide, è ben visibile anche a diversi chilometri di distanza. Il campanile che gareggia con il cielo, una sorta di obelisco, mostra la statua d'oro dell'Arcangelo Michele. Quando la foschia si diffonde, invece, tutto appare spettrale, avvolto da strani vapori, che conferiscono alle sagome umbratili dei tetti e delle guglie un'aura di mistero e riflessi fantasmatici.

La leggenda vuole che questo monastero sia stato costruito da Sant'Aubert, vescovo di Avranches. Si narra che al principio dell'VIII secolo Sant'Aubert sognò l'Arcangelo Michele, che gli chiese di edificare un oratorio su un grande scoglio isolato, non lontano da lì. Il vescovo, una volta ridestatosi, dubitò di quella visione e pregò l'Arcangelo di mostrarsi nuovamente. Così, l'apparizione di Michele tornò a visitarlo durante il sonno, chiedendo ancora una volta di iniziare i lavori per l'oratorio. Tuttavia, l'uomo di chiesa non era convinto e pretese una prova concreta circa la veridicità della richiesta. A questo punto, l'Arcangelo si materializzò e colpì il vescovo al capo con un dito. Stavolta Sant'Aubert, senza esitare, diede il via alla costruzione dell'edificio che doveva sorgere sull'i-

solotto. Era l'anno 708. Lo scoglio di Aubert era noto allora con il nome di Mont Tombe, probabilmente per la presenza di una necropoli celtica, il cui ricordo era sopravvissuto nella tradizione popolare. Come anticipato, comunque, questo luogo era prima di tutto un centro cultuale druidico connesso con particolari forze di luce.
Al tempo in cui fu eseguita l'erezione del monastero, il mare non aveva ancora invaso questo tratto della costa normanna e Mont Tombe era circondato dai paludosi boschi della foresta di Scissy. L'isolotto, frequentato dai sacerdoti dei Celti, era dedicato al culto del Sole, una tradizione perpetuata dai Romani, attraverso il culto di Mitra, anch'esso un dio solare. Il culto di San Michele, capo delle legioni celesti, si sovrappose poi a questa antichissima cultualità pagana.

❊ Il drago e il mito solare druidico

I miti solari, fin dalla notte dei tempi, appartengono alle forze trascendenti luminose e sono latori di un messaggio arcano che indica il trionfo della luce sul buio ottenebrante. Queste allegorie, che rinveniamo in tutte le civiltà del passato, riflettono l'eterna lotta tra il bene e il male, tra la luce e l'ombra. Elementi contrapposti che vengono indicati per mezzo di simboli, che celano dietro il mito la scienza ermetica che allude all'azione di opposte nature.
Questa visione ermetica, e per certi versi fautrice di una concezione arcaica che si perde nelle nebbie del tempo, la ritroviamo celata nel complesso abbaziale di Mont Saint-Michel, il cui edificio principale fu eretto nel XII secolo. Un luogo di potere, sacro ai druidi con il nome di Mont Belaine, il Monte di Lugh-Belenus, il dio luminoso dei Celti, legato alla leggenda mitica di San Michele che trafigge il drago.

Analizzando il racconto simbolico, ci rendiamo conto che la figura di questo eroe leggendario è assimilabile a Horus (mitologia egizia),

a Zeus, ad Apollo, a Cadmo, a Eracle, a Giasone (mitologia greca) e a Sigfrido (mitologia celtica), tutti archetipi che possiamo definire apportatori di luce.
In poche parole Michele, Arcangelo solare, in perfetta analogia con Apollo, dio della luce, configura la sorgente luminosa che prevale sull'energia tenebrosa costituita dalla Terra (materia pesante), incarnata simbolicamente dal serpente astrale (Ouroboros o Uroboros).
Questa valenza negativa tuttavia viene attenuata da quelle energie cosmico-magnetiche (positive) che si sprigionano dal suolo.
Non a caso, alcuni santuari dedicati a San Michele, nello specifico Mont Saint-Michel, sorgono su delle alture in prossimità del mare e all'interno di grotte; tutti luoghi pagani utilizzati nei culti druidici allo scopo di sfruttarne le proprietà, anche terapeutiche, nel corso delle cerimonie d'iniziazione legate alla Madre Terra.
L'esoterista M. Guinguand a tale proposito affermava:

> "Le cattedrali dedicate a San Michele racchiudono peculiarità telluriche quasi identiche a Notre Dame, ma sono in grado di dominare in particolare le forze negative prima dell'autunno, prima dell'attacco dei draghi dell'inverno e delle forze nere, all'equinozio."

Il drago, dunque, riveste una simbolica oscura, rappresenta il temibile Guardiano della Soglia, il Signore della materia e Principe di questo mondo. La sua impronta energetica dalle valenze ottenebranti, lo pone in antitesi con le forze della luce. Mont Saint-Michel è a tutti gli effetti un guardiano di luce, colui che impedisce alle tenebre di annichilire le correnti luminose ed è in simbiosi con l'archetipo di San Michele. Un mito che giunge da molto lontano.

Nello Yucàtan scorgiamo frammenti di questa simbologia solare connessa con i Cavalieri della Luce, i Chac, rappresentati armati di spade o di machete fiammeggianti. Alla loro testa l'Arcangelo Michele. Il Sole, immortale, nasce e feconda, dissipa il buio. La sua forza vitale conferisce rigenerazione e rinascita.

❊ Le radure sacre druidiche

Lucano, un secolo dopo la conquista dei Romani sui Galli, aveva descritto alcuni dei luoghi sacri ai druidi. Luoghi naturali che erano al centro di una cultualità di matrice magico-rituale. Egli parla delle radure sacre, dove venivano celebrati riti segreti.
Un bosco sacro vicino a Marsiglia, in particolare, era considerato inviolabile e fin dai tempi più remoti non era mai stato profanato. Esso circondava con i suoi rami intricati un'area sacrale impenetrabile dal Sole. Su delle collinette erano posti degli altari e dei simulacri di legno appena sbozzati, dedicati a misteriose divinità. Questo sito cultuale non veniva mai frequentato ed era stato ceduto agli dèi che lo custodivano. I boschi, come altri elementi naturali che suscitavano la venerazione, possedevano poteri e peculiarità speciali. San Bernardo da Chiaravalle, padre spirituale dei Cavalieri Templari, era solito dire:

> "Troverai più nei boschi che nei libri. Gli alberi e le rocce ti insegneranno cose che nessun maestro ti dirà."

Parole eloquenti che spiegano per quale ragione i Celti, e non solo, erano convinti che le vaste foreste e i boschi fossero abitati da dèi e numi, ninfe degli alberi, fauni e satiri, tutte personificazioni della natura. Questi sono stati i primissimi templi, e i druidi consideravano sacro il bosco a cui avevano dato il nome di nemeton (deriva dalla radice *nemus,* bosco). Il *nemeton* era il tempio druidico per eccellenza, situato nel cuore della foresta, nelle radure nascoste che si aprivano a un tratto nel mezzo della folta vegetazione. Si trattava di luoghi di potere, saturi di energie telluriche benefiche.

Le Foreste sacre erano numerose, presenti in Gallia, Germania, Polonia e Italia. Nei boschi celtici le druide officiavano i loro riti in armonia con le forze della natura. Queste oasi verdi, come si diceva, erano la dimora di creature magiche, fate, folletti, spiritelli della tradizione celtica e numi tutelari dei boschi. Tra tutti i luoghi, so-

spesi tra il metafisico e l'umano, uno sembra sprigionare particolari energie ed è immerso in atmosfere senza tempo.

Collocato nel cuore della Bretagna, il sito incantato e incantatore dischiude le sue porte a chi, puro d'animo e forte interiormente, è deciso a inoltrarsi nel giardino dell'incantamento. Il giardino di cui stiamo parlando possiede un nome che trasuda magia e riporta alla mente gli echi di storie sepolte nelle profondità del mito: Brocelandia, il giardino dei miracoli. Qui, vuole la leggenda, era sospeso un secchio d'oro che racchiudeva magici poteri. Si narra, infatti, che versando dell'acqua con questo secchio su uno smeraldo nascosto nei pressi, si potevano originare dei mutamenti climatici.

Lo smeraldo misterioso era forse il Graal? Una betulla, una quercia e un abete rosso, piante sacre ai Celti, offrono ombra e proiettano la loro immagine tremolante sulle acque limpide di una sorgente. In questo sito magico, il leggendario Merlino, vero druido e autentico mago, era stato iniziato alla trascendente magia sacra. Il culto del dio solare Belenos veniva officiato nei dintorni, presso la fonte di Barenton. Nella foresta-giardino di Brocelandia, Merlino ama Viviana, la splendida fata, simbolo della controparte femminea.

❊ Loop celtici, il segreto del verbo incantato

L'adorazione di cose naturali si era evoluta e dalle mitiche pietre megalitiche i Celti passarono a una nuova cultualità, che si esprimeva per mezzo di oggetti misteriosi attraverso i quali si veicolava un messaggio arcano. Così si era originata una forma d'arte che possiamo considerare il naturale – ma non casuale – proseguimento di una ricerca che anelava al divino. Oggetti magnifici, latori di un sapere impenetrabile, è il caso dei Loop celtici.
Questa corrente espressiva, legata alle arcaiche radici di La Tene, fece la sua comparsa in Northumbria (in Britannia), nel IV secolo d.C.

sulle croci di pietra e sui codici miniati. L'arte celtica si protrasse fino oltre l'anno Mille, mostrando gli inimitabili virtuosismi in cui si fondevano armoniosamente le simmetrie dei motivi orientaleggianti del primo stile celtico (450 a.C.), denominato anche stile vegetale continuo (400-369 a.C.). Oltre a questo, era diffuso lo stile delle spade che contemplava forme vegetali, umane, animali e astratte (289-191 a.C.). Seguì l'arte degli Opida (101-9 a.C.), che risentì dell'influsso romano. L'arte celtica tornò nuovamente in Europa grazie a personaggi come San Colombano, che preservò questo patrimonio e le tradizioni isolane con leggi specifiche.

Basti pensare al grande raduno del Drium Ceat (Irlanda, 575), nel corso del quale si garantì la sopravvivenza dei bardi e dei druidi, sino a quel momento depositari dei simboli connessi con quella espressione artistica. In minima parte, il segreto contenuto nei Loop è stato svelato, infatti uno studioso inglese ne ha decifrato il senso riposto. Ian Angell, del Royal Hollowai College di Egham, nel Surrey (un dipartimento dell'Università di Londra), ha analizzato gli interessanti ghirigori che compaiono in queste raffigurazioni incise sulle croci di pietra e disegnate sui libri pergamenati. Angell si è servito per la sua indagine di un software compilato in Fortran IV, un linguaggio diffuso nel mondo universitario anglosassone.
In questo modo è giunto alla conclusione, e ha dimostrato, che dietro l'arte decorativa di pietre e codici miniati erano presenti regole ben precise. Questa analisi ha evidenziato che vi era una sorta di legame tra lo scalpellino che aveva scolpito certe croci nel Cheshire e l'amanuense che con cura e precisione dava vita a complessi Loop nei suoi disegni, a Kells, in Irlanda.

Questi intrecci, solo all'apparenza caotici, nella realtà si originavano attraverso modelli matematici e regole ben precise, confermando l'alto valore e l'ingegno dei Celti. Lo studioso ha accertato, infatti, che i disegni erano il frutto di una manipolazione che si serviva di uno schema a circuiti chiusi. Lo schema doveva essere programmato prima di iniziare, altrimenti si sarebbe ingenerata confusione e

irregolarità nei grafismi che si andavano componendo. La prima operazione consisteva nel tracciare una trama, una griglia più o meno complessa, che necessitava allo scopo di stabilire quali dei segmenti legati alla composizione dovevano passare sotto oppure sopra, nel punto in cui l'intreccio si intersecava, dando vita a dei nodi (punti di contatto). Una volta classificato l'intreccio relativo al sopra e sotto dell'intero sistema, il diagramma era pronto per essere manipolato. La procedura esecutiva prevedeva la cancellazione, per mezzo di un cutter (nel caso della miniatura) o con l'ausilio di uno scalpello (per il Loop in pietra), del segmento che andava interrotto a fini stilistici-simbolici. Tale interruzione, volta a cedere il posto al segmento che doveva passare al di sopra, concretava in tal modo il gioco di passaggi che rappresentano la forma distintiva di questa arte enigmatica.

Nel 1903, un altro ricercatore, l'archeologo Romilly-Allen, decise di studiare i disegni zoomorfi e fitomorfi. Le sue ricerche diedero dei risultati stupefacenti, rivelando che tali raffigurazioni derivavano da un particolare sottoinsieme di modelli circolari e rettangolari. Approfondendo l'analisi, e tenendo conto delle passate scoperte di Romilly-Allen, Angell si rese conto che questi elementi artistici sono formati da 96 sovrapposizioni di Loop, e che tale computo creava un teorema capace di spiegare la complessità e la bravura degli artisti che realizzarono queste giochi di scalpello o pennello. Studiando mediante il supporto di un computer le decorazioni della pietra di Sandbach, nel Cheshire, del libro di Kells e di alcune opere analoghe quali i Tara Brooch, il Paris Gospel, lo Stapleford Notts e lo Stockolm Gospels, rintracciò persino alcuni errori eseguiti dagli artisti.

❊ La teoria dei frattali

Il celebre matematico e ingegnere francese di origine polacca B. Mandelbrot, inventore della famosissima teoria dei frattali (termine coniato dallo stesso Mandelbrot nel 1975), vedrebbe in queste

composizioni artistiche una conferma alle sue teorie. Secondo il matematico, il frattale poteva essere utilizzato per identificare forme geometriche irregolari che manifestano una struttura organizzativa riconducibile alla proprietà dell'invarianza di scala. Il che vuol dire che la forma geometrica si ripete in maniera sostanzialmente invariata, qualunque sia l'ingrandimento con cui viene osservata.

Un esempio di struttura frattale è costituito dalla curva di Koch (dal nome del matematico svedese Helge von Koch, che la descrisse per primo nel 1904). Secondo il matematico svedese, dividendo un segmento in tre parti uguali e sostituendo la parte centrale con un triangolo equilatero il cui lato è pari a un terzo del segmento di partenza, si ottiene una spezzata di quattro lati. L'operazione descritta va ripetuta per ciascuno dei quattro lati della spezzata e si otterrà in questa maniera una seconda spezzata di sedici lati. Ripetendo questa procedura infinite volte si ricava la curva di Koch. In poche parole, le frazioni frattali di un sistema intero saranno sempre unite da una sorta di gemellaggio, una somiglianza e una simmetria che si conservano da una scala all'altra. Scriveva Mandelbrot:

> "Una curva frattale implica una struttura organizzativa che si cela dietro la spaventosa complicazione di tali forme."

Il presunto caos che regna nell'ambito dell'arte celtica, quindi, pare scaturire in modo analogo da regole frattali. Tuttavia, nemmeno con il contributo del computer si è potuti pervenire alla totale conoscenza dei codici secretati nei Loop. Codici simbolici che, con ogni probabilità, sono correlati a una simbolica esoterica legata ancora al complesso mondo animistico dei Celti.

Possiamo aggiungere a riguardo che i Loop custodiscono nei segni che li animano l'insieme di elementi simbolici relativi alla venerazione degli oggetti naturali legati alla cultualità primigenia. Come avremo modo di spiegare, nella cultura celtica della vita ultraterrena sono presenti elementi cultuali e simbolici connessi con la dottrina

pitagorica. In maniera similare, nell'arte dei Loop rinveniamo echi del pitagorismo. Pitagora, il sapiente di Samo, era solito dire riguardo alla geometria sacra:

> "Occorre accostarsi alla geometria con la mente pulita, serena, perché in quest'arte c'è l'impronta divina."

E aggiungeva:

> "La geometria è un mezzo per dirigere l'anima verso l'Essere eterno."

Ecco il senso autentico delle opere celtiche e della cultura che le riveste, il significato antichissimo che le riguarda appartiene a un retaggio ancestrale che ritroviamo nella coppia di draghi raffigurati sui foderi delle armi celtiche, ideati tra il 298 e il 191 a.C. Questa espressività stilistica risale al cosiddetto periodo plastico, e mille anni dopo i draghi faranno la loro comparsa sulla leggendaria Excalibur, la spada di re Artù (allo scopo di rendere difficoltoso a chiunque osservarla). Anche due figure cardine del patrimonio simbolico celtico, sinergicamente interagenti, il cerchio con la croce inserita, erano allusive dell'eternità.

Tutto si evolve, ogni cosa si muta e cambia forma, ma il messaggio eternato nelle opere dei Celti è tuttora immortale e immutabile. I codici miniati, con le loro acrobazie di segni e le splendide figurazioni pagane, fanno parte dell'eredità che questo popolo ci ha lasciato.

Il sacro e il profano si fondono, si compenetrano e producono una magnificente visione artistica. I grafismi pagani-celtici hanno abbellito bibbie e codici divenuti celebri per la magistrale esecuzione con cui sono stati creati. Nell'Irlanda, nella Scozia Mayor, nel Northumberland e nel Galles furono prodotti codici miniati di rara bellezza, come ce ne sono pochi, con decorazioni di carattere astratto e geometrico.

Religione, credenze, miti

In diverse parti di questo saggio abbiamo accennato ad alcune idee che i Celti manifestavano circa la religione, il culto dei morti e le credenze cultuali in genere. È giunto il momento di approfondire tale aspetto rilevante che ci aiuterà a comprendere meglio questo popolo unico e misterioso. Come esplicato, esistono delle interessanti analogie tra la concezione dei Celti riguardo a ciò che sarebbe accaduto dopo il trapasso e la dottrina ermetica di Pitagora.

❊ Celti: i discepoli di Pitagora

Come sappiamo, ai nuovi membri della comunità pitagorica, gli iniziandi, era proibito parlare con il maestro ed era loro vietato l'ingresso nel tempio. Per lunghi anni essi sostavano al di là della tenda che serviva da divisorio e da lì ascoltavano Pitagora conversare. Solo dopo una prolungata fase di apprendistato potevano oltrepassare la tenda che immetteva nel tempio, ma senza poter intervenire nella discussione e soprattutto senza proferire parola. La condizione di non verbalizzazione perdurava per cinque anni.
Il ruolo svolto dall'iniziando prima di essere ammesso alla presenza del maestro nella scuola di Crotone era quello di uditore. Questa qualifica conferiva al futuro discepolo il diritto di udire le lezioni di Pitagora, esternamente, come spiegato.
I pitagorici erano conosciuti anche con il nome di esoterici (da

esotericos = interno, segreto). Trascorsi i cinque anni si stabiliva finalmente se l'aspirante era degno o meno di entrare nella scuola a pieno diritto.
Nel caso in cui il giudizio formulato risultava positivo, il neofita, affidati tutti i suoi beni alla comunità e dopo avere giurato di mantenere segreto quanto avrebbe appreso successivamente, riceveva la nomina di esoterico. Lo studio della scienza segreta era ripartito secondo schemi ben precisi – come del resto avveniva nella severa scuola druidica – connessi con la mistica del numero come principio delle cose, la geometria sacra (pensiamo ai Loop celtici), i significati riposti dei ritmi musicali, la meditazione sul simbolismo e la fede nella metempsicosi (dal greco *metempsychosis*, letteralmente passare da un corpo all'altro). La finalità di tali pratiche doveva condurre l'iniziato alla fusione e riunificazione con la divinità, la comunione con la mente universale.
E proprio la metempsicosi, era al centro delle credenze legate all'Oltretomba dei Celti. Scriveva Diodoro Siculo:

> "Per essi la vita non conta nulla, perché tra loro vive ancora la fede di Pitagora nell'immortalità dell'anima e nella successiva rinascita. Conseguentemente, essi gettano, come ci dicono, anche lettere sui roghi dove bruciano i loro morti, come se questi potessero leggerle nell'Aldilà."

La cosa può sorprendere, ma in base a una legge di fisica occulta ben conosciuta da chi è esperto di esoterismo, ed ermetismo operativo, ciò che di scritto (formule, sigilli, carmi, segni magici) viene bruciato ritualmente, si trasferisce nel regno astrale. Non sappiamo se i Celti, e in particolare i druidi, erano a conoscenza di tale processo occulto, ma noi siamo sicuri di sì. In tal caso, gettare le missive nel fuoco poteva assumere un senso compiuto e racchiudere delle procedure di ordine magico-religioso.

La fede relativa alla reincarnazione spiega lo sprezzo del pericolo e il coraggio dimostrato in battaglia, ma soprattutto l'assenza di timore per la perdita della loro vita fisica. Del resto, gli scrittori classici parlano sovente della convinzione dei Celti, legata al fatto

che l'anima era immortale e ritornasse in seguito a vivere in un altro corpo.

Questa credenza, intimamente connessa con la dottrina pitagorica della trasmigrazione delle anime, provava, senza ombra di dubbio, la profondità delle dottrine druidiche, e specialmente che queste non erano di certo inferiori alle concezioni dei filosofi greci. Scriveva Cesare a riguardo:

> "I druidi sostenevano che le anime fossero immortali e che, dopo la morte, trasmigrassero da un corpo all'altro."

Una ulteriore conferma di tale visione, dunque, forse rinvenuta dal condottiero tra gli scritti di Posidonio. Ancora Siculo specifica che dopo un certo numero di anni le anime dei defunti avrebbero potuto condurre una seconda vita passando in un altro corpo. Strabone esprimendosi in maniera abbastanza sibillina spiegava:

> "Presso i Celti è predominante la credenza che le anime degli uomini ed il mondo sono indistruttibili."

Ammiano Marcellino ci ricorda che anche Timagene era convinto che l'immortalità dell'anima era una dottrina dei druidi. Comunque, Strabone, dichiarando che anche il mondo era indistruttibile, non chiarisce di quale mondo si tratti. Non si comprende se allude a un altro mondo, oppure a un'altra parte del nostro mondo.

La seconda ipotesi appare la più probabile, visto che anche Lucano parla di una nuova esistenza, non incorporea, ma altresì caratterizzata da materialità. Egli indica un'anima che si manifesta, o per meglio dire, riappare, unita a un altro corpo. Il poeta, tra l'altro, precisa che le anime non scendono negli inferi, ma entrano direttamente nel corpo che le ospiterà. Non è possibile capire a fondo la veridicità di tutte le affermazioni che ci vengono sottoposte, tuttavia, tra queste, vi è qualcosa di autentico.

❈ Gli Esseni, Pitagora e i Celti: la dottrina della trasmigrazione

Nel contesto cultuale legato alla dottrina della metempsicosi rinveniamo delle interessanti correlazioni con la dottrina religiosa e rituale degli Esseni, comunità giudaico-palestinese risalente al II secolo a.C.-70 d.C., che abitava il villaggio di Qumran (sponda occidentale del Mar Morto, dove sono stati scoperti i celebri *Rotoli o Manoscritti Sacri*, compilati da questi sapienti). Analizzando la frase di Giuseppe Flavio (storico ebreo del I secolo d.C.), che definiva gli Esseni giudei pitagorici, sono sorte nel tempo diverse congetture secondo le quali Pitagora, recatosi in Oriente, avrebbe incontrato gli Esseni adottandone i principi cultuali e religo-ermetici. Non a caso, i Frati Carmelitani (legati al Monte Carmelo) individuarono nell'essenismo l'origine del loro ordine e considerarono Pitagora come colui che aveva ricapitolato i precetti sapienziali dei loro possibili antenati.

I manoscritti portati alla luce a Qumram hanno rivelato che gli Esseni palestinesi professavano il dogma essenziale della dottrina di Orfeo e Pitagora, quello incentrato sulla preesistenza dell'anima conseguente alla sua immortalità, adottato anche dai Celti. Si instaura così un legame con la religione celtica, quella essena e il Corpus dottrinale pitagorico. Tra gli strumenti rituali utilizzati dai druidi, ve ne è uno che era al centro della cultualità essena confermando così le analogie con alcuni degli aspetti iniziatici intercorrenti fra le due culture sapienziali. Stiamo parlando della famosa ascia bipenne.

❈ Ascia bipenne: strumento sacro presso i Celti e gli Esseni

Alcuni riti o elementi di riti sembrano caratteristici del mondo celtico-romano e contengono manufatti sacri annessi alla cultualità che ne esterna l'utilizzo sacramentale. Il simbolo dell'ascia o ascia

martello o accetta, per esempio, rientra in tale contesto. L'ascia veniva raffigurata su stele, cippi, altari e sarcofagi. In Gallia, soprattutto, questo simbolo era accompagnato da una formula o carme non ancora chiarito nella sua intenzione occulta e rituale: *Sub ascia dedicavit*. Tale scongiuro si presentava spesso senza la raffigurazione dello strumento. Nel II e III terzo secolo era costume inserire al lato della cassa di pietra che conteneva l'urna cineraria di vetro un'ascia di ferro e, sistemati tutt'intorno come dei raggi, grandi chiodi. È presumibile che fossero i resti indistruttibili della cremazione operata dentro la bara litica, la cui fabbricazione era stata eseguita servendosi di un'ascia. L'ascia bipenne (o doppia ascia) era anche uno degli attributi sacri a Zeus assieme al simbolo della folgore. L'ascia bipenne, è presente tra le altre cose, nel rituale d'iniziazione degli Esseni.

La cerimonia iniziatica culminava in effetti con la consegna all'iniziando di una piccola ascia. Assieme allo strumento magico il neofita riceveva una cintura e la simbolica veste bianca (simile a quella dei druidi). L'ascia riveste un alto valore iniziatico e simbolicamente recide con rapidità i legami con la vita profana che l'iniziato deve abbandonare, allo scopo di intraprendere il percorso sapienziale. Essa è utile tanto al navigante quanto al costruttore. Anche in questo caso, la valenza simbolica è palese, poiché la costruzione a cui si allude è di ordine trascendente e occulto.

In eguale maniera, il navigante indica nella realtà l'iniziato che si accinge a intraprendere il suo viaggio nelle insidiose acque dell'oceano astrale. Per i Caldei l'ascia era l'emblema di Ramou, il dio supremo appellato il Dio dell'Ascia. Il medesimo simbolo era presente presso le culture nordiche e gli Aztechi. In Egitto, la doppia ascia incarnava la figura di Aroueris, primo nome dato a Horo risorto. Nell'isola di Creta la divinità era rappresentata da un'ascia bipenne e all'interno del Santo dei Santi (il tempio sacro e segreto), a Knosso, non trovavano posto delle statue volte a raffigurare la divinità, bensì un'ascia che configurava l'Essere Supremo chiamato Labrys. Da Labrys deriva labirinto, poiché al centro di esso era posta l'ascia bipenne. Il simbolo

dell'ascia è riferito alla prova iniziatica del labirinto, riconducibile esotericamente al raggiungimento di quel centro supremo alle cui manifestazioni sono stati attribuiti vari nomi: Agartha, Melchisedek, Graal. Non v'è dubbio che la doppia ascia era il segno distintivo del Rex Mundi, il Re del Mondo, il Manu o legislatore universale e primigenio della tradizione indù, il Menes degli Egizi, il Menw dei Celti, il Metatron dei Kabbalisti ebrei, il Minosse dei Greci, il quale fece edificare il labirinto o casa di pietra dell'ascia. L'ascia bipenne, dunque, è stata al centro dei culti druidici ed esseni. Emblema sovrano nella cultura dell'Aldilà professata dai Celti, era indice di forza e luminosità per gli Esseni. L'ascia era legata anche al dio celtico Esus, che abbiamo incontrato nel corso della trattazione.

❊ La dottrina delle anime nella concezione dei popoli indogermanici

Allo scopo di fare luce sulle differenti affermazioni relative alla sopravvivenza dell'anima dopo la morte, esaminiamo più da vicino la dottrina della anime dei Germani, poiché è maggiormente conosciuta. Secondo tale concezione, l'anima veniva rigenerata, ma solamente all'interno del Clan (vocabolo celtico che indica un raggruppamento intratribale i cui componenti si ritengono discendenti da un unico capostipite umano o totemico).

Il morto, al contrario di quanto riportato da Lucano, in un primo momento scendeva negli inferi, ma non rimaneva lì per sempre. In questo luogo oscuro attendeva il ritorno alla vita terrena, alla quale ardentemente anelava. Il momento che segnava lo scoccare dell'ora deputata al ritorno era sancita dalla nascita di una nuova creatura nel suo gruppo. Solo allora gli era concesso di risorgere a nuova vita, nella cerchia del suo Clan. La somiglianza dei tratti del viso, la corporatura e le caratteristiche psichiche e spirituali del rinato erano i segni distintivi che confermavano la metempsicosi. Inoltre,

persisteva presso queste genti la radicata usanza di dare al bimbo appena nato il nome dell'ultimo parente morto. Nella maggior parte dei casi si trattava del nome del nonno.

È interessante notare riguardo l'usanza celtica di gettare le lettere sul rogo funebre, che ai nostri giorni in Irlanda è costume deporre lettere nella tomba, assieme al defunto. Se lo scomparso vive una vita parallela perché non dovrebbe essere in grado di poter leggere? Questo è il ragionamento che anima tale gesto dal carattere non esclusivamente simbolico. I druidi, come scrivevano Diodoro, Cesare e il poeta romano Lucano, insegnavano:

> "Che le anime non muoiono, ma trapassano dall'uno all'altro."

Nel poema epico sulla guerra civile romana, il *Farsaglia*, si può leggere:

> "Se noi interpretiamo bene i vostri canti, la morte non è che una pausa in una lunga vita."

Se tale concezione risponde al vero, c'è da chiedersi se è possibile che questa fede sia sorta dalla stessa radice indoeuropea che diede vita ai bramini e ai sacerdoti celti. Appare ovvio che non può essere considerato casuale il fatto che tanto l'India, quanto la Francia credessero ambedue nella metempsicosi. Esistono altre correlazioni in merito a tale credenza, per esempio tra gli Indù, i quali erano convinti che lo spirito di un defunto viveva attraverso un passaggio in vari esseri viventi, uomini e animali. Forse questa concezione è stata assorbita o faceva già parte del costume scita che inseriva nelle sue insegne, come antenati, le figure di aquile leoni e orsi. Se così fosse, il popolo russo della steppa potrebbe avere funto da ponte tra le civiltà del lontano Oriente e del vicino Occidente. Si tratta evidentemente di speculazioni, ma nulla prova il contrario e comunque è importante portarle a conoscenza del lettore.
Anche il simbolo della ruota da noi ampiamente analizzato, rinve-

nuto sulla lama della spada scoperta a Hallstatt e su numerosi altri reperti del periodo lateniano, simboleggiava la rinascita, il ciclo delle incarnazioni e il divenire della evoluzione karmica.

❊ La caccia selvaggia: magia e mistero nel regno dei morti

La mitologia germanica, al pari di quella celtica, dimostrava un interesse profondo e ancestrale nei confronti della magia esercitata dagli dèi, e del rapporto che intercorreva tra essa e il regno dei morti. Riguardo al culto dei defunti, e al rapporto di specifiche divinità con essi, va rilevato che sussistono determinate usanze riconducibili a delle tradizioni pervenuteci attraverso la mediazione dei latini o della mitologia scandinava, già influenzata dal Cristianesimo.
Queste credenze, note nell'Europa medievale e anche moderna, sono sopravvissute a livello folcloristico.

Tra le più significative ricordiamo la tradizione relativa al *wuttende Heer* (l'esercito degli eroi defunti prescelti dalle Valchirie, le sceglitrici dei caduti). Gli eroi venivano selezionati dalle splendide amazzoni per abitare con Odino nell'Aldilà (il *Valholl*, che possiamo tradurre come la Sala del combattimento). Tuttavia, come spesso accade quando si vuole demonizzare una tradizione pagana, il *wuttende Heer* si tramutò nel *Wilde Jagd*, che vuol dire: la caccia feroce (oppure caccia selvaggia o caccia fantastica), della quale sono ricche le fonti medievali. Già Tacito a questo riguardo parlava del *Feralis exercitus*, legato alle ombre degli avi che nel corso della notte si materializzavano presso i guerrieri germani con lo scopo di proteggerli e soccorrerli nel bisogno. L'immagine delle anime inquiete, vaganti vicino ai trivi o alle dimore dei vivi, è ambiguamente sospesa tra un atteggiamento minaccioso e un comportamento benevolo (i morti che portano doni ai viventi, come nel caso della tradizione nordica).

Tale concezione si ricollega anche all'oscura divinità infera conosciuta con il nome di Hel, molto probabilmente sopravvissuta dopo la cristianizzazione e convogliata nella figura femminile nota come Holda-Perchta.
Questa dea unificava in sé tanto le valenze infere, quanto le connotazioni correlate con l'abbondanza, analogicamente alla dea celtica Dana di cui si è già discusso.

❋ Tùan Mac Cairill: il rinato

Tornando a parlare della trasmigrazione delle anime, ci occuperemo di un caso interessante, citato nella tradizione concernente le cinque invasioni d'Irlanda. La storia riguarda Tùan Mac Cairill, personaggio che gode di un certo rilievo nella tradizione menzionata. Questo personaggio era uno dei ventiquattro seguaci di Partholon, il condottiero che per primo sbarcò in Irlanda e partecipò a tutte le invasioni successive. Per conseguire questo scopo, non fu sufficiente un'unica esistenza, ma era necessario rinascere più volte e con differenti forme. Così, Mac Cairill passò da una vita all'altra assumendo l'aspetto di un cervo, di un cinghiale, di un falco e di un salmone. L'ultima incarnazione sotto forma di salmone lo portò a essere catturato, cucinato e mangiato dalla moglie del re irlandese Carell. In seguito, Cairill tornò a essere un uomo rinascendo come figlio dello stesso re. Nella canzone cimrica intitolata *Kat Godeu*, un reincarnato narra la sua storia e descrive le sue metamorfosi:

> "Sono stato il serpente screziato sul colle, una biscia nel lago, una falce tagliente, un'antica lancia appuntita."

Tra le fonti documentali, che menzionano eventi straordinari e di difficile interpretazione, rinveniamo quella che a detta di molti è una prova dell'avvenuta trasmigrazione. Il documento, conosciuto come la storia del monarca irlandese Mongan mac Fiachna (che

talvolta veniva indicato come il figlio del dio Mannan), afferma che Mongan rinacque con l'identità di Finn mac Cumaill (vissuto, a quanto pare, nel III secolo). La storia, ambientata in un mondo mitico-eroico, sembrerebbe fare capo a una delle tante narrazioni simboliche, anche se in questo caso è comprovato storicamente che sia realmente vissuto un uomo di nome Mongan, il quale venne ucciso nel 615. Altre storie concernenti le saghe tradizionali parlano di uomini che si trasformarono in animali, conferendo al racconto la caratterizzazione tipica legata alla dottrina della trasmigrazione delle anime.

I Celti, dunque, immaginavano la vita dopo la morte come il proseguimento di un'esistenza altra, mediante l'assunzione di una forma che differiva da quella umana, ma che era del tutto analoga a quest'ultima. Nella celebre scultura custodita nel museo di Avignone, chiamata *Tarasque de Noves* (ascrivibile al secondo periodo di La Tène), è raffigurato una sorta di mostro sdraiato che pare cambiare aspetto. Qualcuno lo ha identificato come un leone, altri hanno visto nella scultura un orso, ma in realtà la vera identità resta ancora imprecisata. Gli artisti hanno voluto rappresentare in tal modo il crudele destino che accompagna la morte, la perdita della vita e di ciò che la circonda: affetti, emozioni, sensazioni. Osservando questa composizione, si può notare che lo strano animale poggia le zampe anteriori su due teste barbute, entrambe con gli occhi chiusi, e per tale ragione ritenute prive di vita. Dalla bocca della bestia fuoriesce il braccio di un uomo che essa ha già quasi del tutto ingoiato. La simbologia allude alla terrificante azione della morte che fagocita l'essere umano e lo porta con sé nel regno delle ombre.

Al medesimo periodo culturale risale la scultura proveniente da Col de la Vayède aux Bux (attualmente al museo di Avignone), in cui è rappresentato un leone che ha gettato a terra un guerriero. In tale allegoria il leone incarna la morte che ghermisce il combattente. Il simbolo leonino perdura anche in epoca romana, come testimoniano i rilievi rinvenuti a Mornas (attualmente al museo di Avignone) e

altri scoperti a Suzange, nel territorio della Mosella, a Rhotselberg e Haugart am Rhein. Celebre e significativo anche il rilievo funebre di Chester in Inghilterra, nel quale è ritratto un leone che poggia le sue zampe possenti su un uomo. Fulcro di tali rappresentazioni è costituito dalla Gallia Narbonese, dove si trovano gli esemplari più antichi di questa forma di scultura funeraria. Il felino (o mostro) e le sue connotazioni di ordine funebre, comunque, erano largamente diffusi in tutto il mondo antico.

Proseguendo nella nostra ricerca ci dirigiamo a Stockstadt, dove troviamo un rilievo raffigurante un cinghiale che calpesta un uomo steso in terra. E ancora, ad Altbachtal presso Treviri, e a Cannstatt vi sono alcuni monumenti in cui il toro sostituisce il leone ma le sue valenze simboliche permangono. In alcuni casi (Naix e Colchester) al posto del mostro è presente una sfinge, probabilmente frutto di influssi etrusco-italici. In certe sculture bronzee portate alla luce a Fouquerre (Charente) e a Oxford (ora al British Museum), si può ammirare un lupo accucciato e dalle sue fauci sporge per metà un corpo umano. La morte, dunque, era vista dai Celti alla stregua di un mostro divoratore e le sculture in questione avevano la funzione di rendere l'osservatore cosciente che la signora con la falce distrugge senza alcuna pietà il corpo di chi trapassa.

Tale visione contrasta apertamente con la dottrina legata alla trasmigrazione delle anime. Se il corpo quale veicolo materiale è destinato a disfarsi per consentire all'anima di incamminarsi verso un nuovo corso di vita, per quale ragione la morte veniva simboleggiata con dei tratti tanto terrificanti? Non è possibile rispondere in maniera esaustiva a questo quesito, ma è ovvio che, almeno per quanto riguarda le sculture prese in esame, si percepisce che una fase di distruzione totale era contemplata. Forse era il preludio alla scomparsa della fisicità volta a privilegiare la parte sottile e spirituale che doveva sopravvivere.
Nella mitologia celtica, il regno dei defunti era configurato da una piccola isola o più propriamente da un gruppo di isolotti siti a

sud-ovest dell'Irlanda. Questo luogo arcano secondo alcune fonti si chiamava Brittia, ma come vedremo ciò non è esatto. Si narra a riguardo che i defunti che dovevano essere traghettati verso Brittia attendevano il calar della notte e aspettavano nelle loro case gli ordini dell'incaricato che li doveva condurre nel regno delle ombre. Allo scoccare della mezzanotte, udivano bussare alla porta, e la voce di un essere invisibile li esortava a recarsi verso la spiaggia. Senza capire quale forza misteriosa li spingesse verso il luogo convenuto, essi si muovevano in direzione di alcune imbarcazioni pronte a prendere il mare, completamente vuote. Una volta saliti a bordo incominciavano a remare e raggiungevano Brittia, ovvero la Gran Bretagna.

Appare evidente, a questo punto, che non era questa la vera meta del viaggio intrapreso dai defunti, ma solo una tappa intermedia. La meta autentica era situata in una delle isole da noi menzionate, il cui nome vero viene indicato come Tech Duinn. Questo sito era antistante all'isola di Dursey sulla costa dell'Irlanda. Oltre l'oceano esisteva un'altra terra, luogo di soggiorno per i defunti paragonabile ai Campi Elisi, che si discostava dall'immagine consueta connessa con l'isola dei morti. Numerosi i nomi che possedeva, tra questi ricordiamo: Tìr na n-òg (terra dei giovani); Tìr na m-mbèo (terra dei vivi); Tir sorcha (la terra luminosa); Mag Mell (la pianura dei piaceri). Non si trattava come si evince di un regno dei morti in senso stretto, ma piuttosto di un reame che ne implicava l'idea. Il signore di questa terra veniva chiamato Thetra. Nel *Leabhar Gabhàla* è riportata la *Canzone di Amairgen*, in cui viene citato il nome Thetra, leggiamone un frammento:

> "Chi dà luce all'assemblea sulla montagna , se non io? Chi può dire quale sia l'età della Luna, se non io? Chi può indicare il luogo dove il Sole va a riposare, se non io? Chi chiama gli armenti dalla casa di Thetra? A chi sorridono gli armenti di Thetra? Chi è il dio che forgia gli incantesimi? L'incantesimo della battaglia ed il vento del mutamento?"

La *Canzone* allude a un luogo segreto, un paradiso e rispecchia l'antico sogno dell'uomo, come testimonia la remota credenza dei Greci che

riguardava le isole dei beati, le Esperidi, situate lontano, a occidente, ai confini dell'oceano. Solo gli eletti potevano recarsi in questa terra paradisiaca e soggiornarvi felicemente e serenamente.
Similmente, nel racconto irlandese che narra le vicende di Echtra Condla Chaim (VIII secolo circa), viene descritto un reame incantato. Echtra era figlio del famoso re Conn Cètchathach.

Un giorno, mentre il giovane si trovava sulle colline di Usinech assieme al padre, apparve dal nulla una donna che indossava delle strane vesti. Ella dichiarò di provenire da Tir na m-Bèo, la Terra dei viventi, dove non esisteva né morte né colpa e regnava eternamente la letizia. Tuttavia, solamente Echtra Condla riusciva a vedere la fanciulla, che al contrario rimaneva invisibile per il padre. Il regnante, sentendo suo figlio parlare da solo, chiese cosa stesse accadendo. La giovane fece udire la sua voce a Cètchathach dicendogli che si era innamorata di Echtra e voleva condurlo con sé nel regno incantato dove essa dimorava. Il monarca, contrario a questa unione, si rivolse al druido Coràn affinché utilizzasse i suoi straordinari poteri magici al fine di scongiurare tale pericolo.
Di fronte alla potenza del druido, la pretendente fu costretta a desistere, ma prima di accomiatarsi gettò una mela al figlio del re. Condla si nutrì con questo frutto che lo alimentò per un mese di seguito. In questo periodo non toccò altro cibo né bevande all'infuori di questa mela stregata. Il risultato non tardò a manifestarsi e il ragazzo fu preso da un amore travolgente per la donna.
Trascorsi trenta giorni la giovane si ripresentò, e questa volta Echtra confessò a suo padre di non poter fare a meno di lei, che pur amando i suoi familiari era costretto seguirla. A questo punto, balzò nella barca di cristallo della fata, i due svanirono nel nulla e di loro non si ebbero più notizie.

Il mito legato a un regno idilliaco, dove la pace e l'armonia regnano sovrane, in cui la vecchiaia non esiste e la morte è vinta, riporta alla mente anche la mitica Iperborea, luogo senza tempo da cui, si dice, fossero giunti i Celti.

Tornando brevemente ad analizzare il nome Thetra, scopriamo che egli veniva chiamato anche signore di Mag Mell, e che in realtà era il monarca di un Elisio situato in fondo al mare. Mag Mell, come si è visto, vuol dire la "pianura dei piaceri", ma nulla vieta che questa pianura fosse collocata nei fondali marini.
Una conferma in tal senso ci giunge dal resoconto relativo alla battaglia di Mag Tured, dove Thetra viene indicato come il re dei Fomori, un popolo che si riteneva vivesse sotto il livello del mare.

Le isole della felicità o isole ultramarine, quindi, erano la dimora degli eroi che qui venivano confinati temporaneamente, quando ancora erano in vita, oppure dopo la loro morte. Esiste una duplicità legata a tali reami, che pone in rilievo la possibilità di soggiornarvi da vivi o da trapassati. Ciò vuol dire che il defunto sopravviveva dopo il decesso, e rafforza la credenza nella trasmigrazione delle anime o comunque nella sopravvivenza dell'anima allorché ha abbandonato il corpo fisico.

Nell'ambito dell'antica alchimia cinese e nei trattati che la riguardano, per esempio, si parla di un regno arcano e di come i primi imperatori della dinastia Tsin e Vu della dinastia Han furono impegnati nella ricerca delle isole dove abitavano gli immortali. Incontrarli significava entrare in possesso dell'Elisir di lunga vita, dei poteri di trasmutazione dei metalli e di altre non ben precisate capacità che lasciavano intravedere un possibile dominio sulla materia.
Queste isole potrebbero essere identificate con uno dei continenti perduti i cui abitatori avevano raggiunto, o possedevano grazie a una eredità genetica, facoltà superumane e conoscenze tecniche di altissimo livello (chiari i riferimenti ad Atlantide). Come si evince, il mito delle terre felici è connaturato in numerose civiltà del passato, Cina compresa.
La leggendaria Avalon rientra a pieno titolo tra i luoghi misteriosi che preservano l'essere umano dagli insulti del tempo. Avalon o *Insula Pomorum* era correlata all'opera letteraria *Vita di Merlino* (*Vita Merlini*) il druido-mago, scritta da Goffredo di Monmouth.

Qui viene descritta la terra definita l'Isola beata: Avalon appunto. In questo paradiso regnavano una primavera e una pace perenni, nessuno invecchiava e non era necessario lavorare perché la terra era generosa dei suoi frutti. I cereali e le viti non avevano bisogno di cure, i meli crescevano nei boschi, fra l'erba rasa.
Ad Avalon fu trasportato dopo la battaglia finale di Camlann il leggendario re Artù, affinché venisse curato delle sue ferite grazie all'intervento di nove maghe che abitavano nel regno incantato. Tra queste la più potente era Morgen (la fata Morgana), che promise di guarire Artù se egli fosse rimasto presso di loro. La descrizione di Goffredo dell'isola dai magici poteri sembra fondere assieme avvenimenti storici ed elementi mitologici. L'autore fa derivare il nome Avalon da un'antica parola inglese, *aval* (mela), e lo traduce con l'Isola delle Mele. Le mele, come è noto, erano sacre ai Celti e ad altri popoli che individuavano nel pomo il frutto dell'immortalità. Non a caso la fata del racconto da noi esposto dona una mela a Echtra, che si innamora di lei e diviene immortale. I Celti erano convinti che i morti abitassero su un'isola lontana (come Avalon), per questa ragione adottarono la pratica di seppellire i defunti su delle isole.

Uno storico bizantino ci informa che la stessa Britannia veniva utilizzata per il medesimo scopo dai Franchi, che vi conducevano i loro morti. Bardsey, situata al largo della costa settentrionale del Galles, era un'altra di queste isole e si diceva che ospitasse le tombe di ventimila santi. L'isola di San Brendano (descritta nel *Viaggio di San Brendano*, IX secolo circa), situata probabilmente nell'Atlantico, vicino alle Azzorre, è analoga ai paradisi descritti nei miti celtici.

Nonostante il racconto del viaggio contenga elementi fantastici, o forse sarebbe più corretto dire simbolici, la figura del santo è realmente esistita. Brendano, infatti, era un monaco irlandese che dal 565 al 573 viaggiò per mare visitando con ogni probabilità l'isola di Iona e la Scozia. Nell'opera *Le avventure di Bran*, troviamo nuovamente san Brendano e un compagno di viaggio, Mael Dùin. Assieme visitano trentun isole, una più straordinaria dell'altra. In questi luoghi fuori

dal tempo i due incontreranno esseri naturali abnormi, una sorta di popolazione da universo parallelo: insetti giganti, cavalli mostruosi che si divorano l'uno con l'altro, animali che galoppano sulla terra e sul mare, gente sofferente, isole bianche e nere con muri di ottone e bastoni girevoli di fuoco, popolazioni che danzano al ritmo di musiche dolcissime. Come spiegato nel terzo capitolo, tale poema (appartenente al genere letterario irlandese chiamato *immram*) fa capo a un mosaico di antiche tradizioni collegate con il misterioso ed enigmatico mondo che aspetta l'uomo dopo la sua morte. In un passo del poema, che racchiude anche degli elementi connessi con la metempsicosi, un certo Columcille chiede a un giovane, cosa era un tempo il lago che in quel momento egli stava ammirando, e il giovane risponde:

> "Io lo so. Era giallo; era in fiore; era verde; era collinoso; vi si poteva bere; conteneva argento e carri; io lo attraversai quando ero un cerbiatto, quando ero un salmone, quando ero un cane selvatico. Quando ero un uomo mi ci bagnai. Portavo una vela gialla e una vela verde... Non conosco né padre né madre. Parlo con i vivi e con i morti."

Il mito di Avalon è in stretta connessione con il grande Merlino, e quest'ultimo può essere ricollegato all'antica cultura celtica e preceltica. Nei miti si dice che Merlino aveva stupito i sacerdoti druidici quando, a soli sette anni, era riuscito a uccidere due draghi acquatici che minavano le fondamenta di una fortezza. Successivamente, era divenuto veggente e consigliere di Artù. Tale sintesi è semplicemente indicativa e non pone in rilievo tutte le reali cognizioni e conoscenze iniziatiche che il mago possedeva.

❊ Artù e Riothamus

La figura di Artù in base ad alcune ricerche, e secondo le cronache antiche, è riconducibile a un uomo chiamato Riothamus, re dei Britanni. Nel 468 d.C. il monarca avrebbe guidato le sue truppe in Gallia per combattere in difesa dell'Impero Romano. Sconfitto

nella battaglia finale, con ciò che restava del suo esercito, si sarebbe rifugiato in Borgogna, terra in cui si sarebbero perse le sue tracce. In inglese antico *Riothamus* pare corrispondere al titolo di *Rigotamos*, che vuol dire re supremo.

La sua storia ha diversi punti di contatto con le vicende che riguardano Artù, e la data coincide con quella dell'Artù storico, che potrebbe essere stato un capo militare inglese, il quale dopo la fine dell'occupazione romana, si ritirò in direzione della città borgognona di Avallon. Ma visto che Avallon non è un'isola, ma al contrario si tratta di una città situata sulla terraferma, si può supporre che il mito relativo alla mitica Avalon sia sorto in seno a una tradizione risalente all'età classica, tramandata dal geografo Pomponio Mela e legata alla celebre isola di Sein, da noi già citata. Qui operavano nove profetesse celtiche e sorgeva un santuario preposto alla guarigione. Le maghe e profetesse erano anche delle valenti guaritrici. Si tratta di ipotesi naturalmente, ma supportate da avvenimenti storici. A parte tutto, Artù era un tipico eroe-guerriero a carattere solare. Anche se come sostengono gli studiosi, è stato un capo militare inglese del VI secolo, Artù resta pur sempre un modello ideale, un personaggio emblema delle forze luminose. La nostra personale convinzione è che in esso sono ravvisabili elementi di alto valore iniziatico che fanno parte di una dottrina druidica, ermetica e occulta che pochi sono in grado di capire e decifrare. È interessante comprendere da questo punto di vista che il mito arturiano si ricollega perfettamente con l'antica tradizione ermetica e religiosa egizia.

Artù, figlio di Uther Pendragon, racchiude all'interno del mito che lo riguarda uno stretto legame con san Michele, il Signore della Luce che abbatte il drago delle tenebre. L'arcangelo viene effigiato in alcune cornici di pietra irlandesi mentre sostiene una bilancia e pesa le anime, divenendo in tal modo una reincarnazione di Thot, divinità egizia dell'Oltretomba con numerose diverse connotazioni che conferiscono al dio valenze di vario genere e grado. Nell'ambito dell'Islamismo, la figura di san Michele si tramuta nel sovrintendente

dell'universo, dispensatore di vento e pioggia. Per quanto riguarda la cultura dei Celti, Michele veniva considerato un'entità solare, emblema della forza primordiale che tiene in equilibrio gli elementi angelici e terrestri della sua natura. Ed ecco che Artù incarna alla perfezione le virtù del Sole Invictus e del dio solare celtico Belenos.

Secondo altre fonti, nel contesto della saga arturiana si palesa un nobile celto di nome Vurtirgernus, che alcuni autori, più avanti, indicheranno come Vortirgerno. Questo condottiero, seguendo l'esempio dei Romani, arruolò, dopo la ritirata delle legioni, una consistente schiera di guerrieri sassoni per difendersi dalle tribù dei Pitti e degli Scotti. Era il 410 e i sudditi celtici isolani di Roma, tentarono di porre rimedio agli attacchi provenienti dall'esterno e anche alle ostilità causate dai barbari che da lungo tempo si erano insediati nel loro paese. Lungo la costa gallese e a nord dell'antico Vallo Adriano erano stanziati gli Irlandesi. I governatori romani avevano assegnato ai Germani, come premio per i loro servigi, terre nel Kent e nel Wessex, e i nativi, almeno in apparenza, non protestarono, come dimostrano i rilevamenti operati dagli archeologi.

In effetti, questi ultimi non hanno rinvenuto, almeno per il II e III secolo, tracce di contrasti tra gli adoratori di Lug e seguaci di Odino (che poi è, a livello mitologico-simbolico, il medesimo dio). Successivamente, però, i conflitti scoppiarono con inaudita violenza. Ma anche in questo caso la realtà si fonde con la leggenda ed entra in gioco anche un altro personaggio, Ambrogio Aureliano, comandante romano di cavalleria.
La tradizione vuole che Aureliano sconfisse Vortirgerno che si era alleato con Hegist e Horsa, i due capi leggendari che guidavano i Germani, e scacciasse gli stessi. Il comandante romano divenne dopo la vittoria *vicarius Britanniae*. Con questo ruolo avrebbe governato ancora una volta per Costanzio, l'imperatore che lo aveva inviato (forse nel 417) in Britannia per difendere i suoi cittadini, ormai battezzati, dalle rappresaglie dei Sassoni pagani che volevano sopraffarli. La sua destinazione era l'Inghilterra meridionale.

È in tale contesto, in base alla conclusione di alcuni interpreti, che Aureliano diviene il possibile nocciolo collegato al mito che si condenserà nella leggenda di Artù. Lo spunto letterario vero e proprio, a ogni modo, viene fornito solo nel VIII secolo dallo storiografo Nennio, il quale nella sua *Historia Brittonum* scriveva:

> "Poi Artù combattè assieme agli altri re Britanni contro i Sassoni, essendo dei Britanni il capo supremo."

Nennio prosegue spiegando che i Celti parteciparono ad altre dodici battaglie contro gli avversari germanici, l'ultima delle quali si svolse sul monte Badon:

> "In essa caddero in un sol colpo novecentoquaranta uomini, che Artù uccise al primo assalto. Nessuno era capace di superare i nemici tranne Artù, che riuscì vincitore in tutti gli scontri."

L'aspetto leggendario connesso con l'opera dello storiografo, tuttavia, viene supportato storicamente dagli *Annales Cambriae* (Annali gallesi) in cui, quasi un secolo dopo, si riportano le medesime notizie. Da ciò si evince che Nennio non aveva creato un romanzo mitico, ma si era basato su racconti autentici, purtroppo andati perduti nel V secolo. Nonostante gli storici non siano ancora in grado di definire in quale luogo sorgeva il celebre monte Badon dove Artù disputò l'ultima battaglia contro i Sassoni, sono comunque concordi nell'affermare che l'evento sanguinoso ebbe luogo fra il 490 e il 499, e che il vincitore doveva essere appunto un successore di Ambrogio Aureliano. Il suo nome, infatti, suona abbastanza latino, anche se Artù potrebbe essere ricondotto anche ad Artaios, il dio celtico. A ogni modo niente esclude che Artù fosse un isolano romanizzato, forse anche cristiano.

Secondo il nostro giudizio, però, questo personaggio è maggiormente legato a canoni di ordine iniziatico, più che mistico. Possiamo supporre che fosse collegato a un cristianesimo ancora circondato da elementi simbolici e dalle valenze ermetiche. Ciò che stupisce

in ogni caso, è che fu ucciso da una spada celtica e non germanica. La sua ultima battaglia, quella di Camlan (forse nel Somerset), fu contraddistinta da una lotta fratricida fra prìncipi un tempo alleati. È probabile che tale contesa sorse perché non riuscivano ad accordarsi su una questione della massima importanza. Si trattava infatti di stabilire chi aveva diritto di signoria sul territorio liberato, una situazione affatto atipica nell'ambito della storia celtica.

Nel 1967, un archeologo inglese, Leslie Alcock, scoprì a Cadbury, nel Somerset, una rocca circolare che secondo il suo giudizio e i suoi studi era stata un tempo il quartiere generale di Artù, nel periodo in cui egli combatteva contro i Sassoni. Purtroppo non si è potuta provare con certezza la veridicità di questo ritrovamento, ma sussistono delle possibilità abbastanza concrete in tal senso. La figura di Artù, dunque, pur sostanziandosi dalle nebbie del mito e della leggenda, cela un'identità storica alla quale si è ispirata la tradizione che ha dato vita alle sue gesta. Non sappiamo chi era, ma certamente la saga arturiana, eterna e intramontabile, ha decretato il perdurare nei secoli di questo eroe leggendario e senza tempo. Oggi Cadbury viene considerata la più grande e potente roccaforte inglese dell'epoca, tra quelle finora note. A differenza dei castelli medievali, la collina dei Celti di Cadbury era stata fortificata da questo popolo mediante fossati e bastioni di terra molti secoli prima di Cristo.
Gli scavi hanno appurato che il forte rimase intatto durante tutta l'occupazione romana della Britannia meridionale, iniziata il 43 d.C. Tuttavia, fu conquistato dai Romani una ventina di anni dopo, gli abitanti furono costretti ad andarsene e per circa quattrocento anni rimase praticamente abbandonato. Successivamente, quando le legioni romane si ritirarono, un capo indigeno abbastanza potente lo occupò nuovamente.

Sul finire del VI secolo, il pianoro posto in cima alla collina venne utilizzato per erigere un edificio di legno che comprendeva nuove opere difensive. La costruzione si sovrappose ai vecchi bastioni dando vita a una rinnovata rete difensiva estremamente elaborata

che richiese molto lavoro. Solo una persona di rango e con mezzi a disposizione poteva creare un'opera del genere, e questa persona, forse, era proprio Artù. Altre tradizioni, ad ogni modo, collegano il re celta alla località di Cadbury. Secondo queste fonti, la sommità del colle, nei pressi della costruzione lignea, alla fine del XVI secolo, veniva definita il Palazzo del re Artù. L'allusione a Camelot appare evidente.

È necessario a questo punto sottolineare che il nome di cui si sono serviti gli scrittori medievali per indicare il reame di Artù ha indotto molti eruditi di epoche successive a identificare l'evanescente Camelot con luoghi dal nome analogo, per esempio la città romana di Camulodunum, l'odierna Cholchester, nell'Essex. In altri casi veniva collocata vicino a Tintagel nella Cornovaglia, presunto luogo di nascita di Artù, in una zona dove scorre il fiume Camel. Ma il sito elettivo che più di tutti si avvicina alla vera Camelot è per l'appunto Cadbury Castle, a South Cadbury, nel Somerset, dove si trovano le tracce degli insediamenti da noi menzionati, nei pressi del villaggio di Quin Camel. Qui si trova anche il fiume Cam. Il primo a parlarne e a riconoscere la città dei cavalieri del Graal, è stato John Leland, storico di corte che nel 1542 scriveva a riguardo:

> "Al limite meridionale della parrocchia di South-Cadbury c'è Cammalate, un tempo famosa città o castello..."

È interessante notare che, molto tempo addietro, un contadino che scavava in un campo situato vicino al fiume Cam rinvenne numerosi scheletri ammassati uno sull'altro. Per i ricercatori questa scoperta confermerebbe che South Cadbury, oltre a essere Camelot, è stato il luogo in cui si è tenuta l'ultima battaglia combattuta da Artù. La prova documentale che testimonia lo scontro è contenuta, come già detto, negli *Annali del Galles* (X secolo), nei quali è riportata l'annotazione per l'anno 539 d.C. che dice:

> "Lo scontro di Camlann, in cui morirono Artù e Medraut."

L'informazione potrebbe essere stata ricavata da annali più antichi, contemporanei all'avvenimento. Tale documento resta la prova più solida per tutti coloro che si interessano ad Artù sotto il profilo storico. Il nome Camlann deriva con ogni probabilità dall'antica parola inglese *Camboglanna* (letteralmente: sponda ricurva), che indica il corso di un fiume serpeggiante. Per quanto riguarda la tomba di Artù, esistono due possibilità. La prima è connessa con Tintagel il luogo dove scorre il Camel. Qui sorge un ponte, il *Slaughter Bridge* (il Ponte del Massacro), che per alcuni è riconducibile all'ultima battaglia del re celta. Come sappiamo, però, il sito più sicuro è South Cadbury. Sulle rive del Camel, a monte dello *Slaughter Bridge*, ad ogni modo, si può ancora vedere la Tomba di re Artù, una lastra di pietra che nel Cinquecento si dice recasse il nome del grande condottiero e ne indicasse la sepoltura. In realtà, la scritta, o per meglio dire l'incisione, a un più attento esame, reca il nome: *Latinus*. La seconda si trova a Glastonbury, come vedremo.

❊ Il mito del Graal: la leggenda continua

Il mito del Santo Graal è intimamente collegato con i cavalieri della Tavola Rotonda di Artù e con il celtismo più puro. Il Graal è parte integrante della tradizione celtica, cosa che pochi hanno compreso appieno. Le gesta che oscillano tra il magico e l'eroico, fanno capo a un intero popolo, i Celti. Al centro delle vicende che ci interessano due figure tipiche di queste genti, quella del druido-mago (Merlino) che viveva nei boschi come i sacerdoti della Gallia o gli anacoreti irlandesi, e il suo signore con il proprio seguito (Artù).
Merlino, educatore del principe e futuro monarca di Camelot, lo istruiva, lo guidava e preparava per lui il futuro che lo avrebbe reso imperituro nel firmamento dell'autentica immortalità.
Il Graal, come stavamo dicendo, è l'oggetto più prezioso, fulcro elettivo delle imprese cavalleresche. In esso è racchiuso il senso riposto di una ricerca interna e iniziatica, che deve conferire l'ascenso ermetico

a coloro che riusciranno a carpirne l'intima natura e a decifrare il messaggio di cui è latore. Il prescelto, Perceval (o Parsival), andrà alla ricerca della mitica coppa, ossia alla ricerca di se stesso, delle sue radici divine. La sacra coppa, che conteneva acqua e sangue simboleggianti la duplice natura del Cristo, allude alla somma concentrazione del potere cristico e ne custodisce lo spirito.

La sua veste simbolica è legata anche all'organo sessuale femminile, al liquido amniotico, alle acque dell'astrale, alla sostanza primordiale da cui nasce la vita. La sua essenza più nascosta è l'emblema della Shekinah, la Gloria del Signore, accomunabile alla Shakti dell'Induismo tantrico, la forza femmninea che nel suo aspetto visibile appariva come una nube luminosa intorno al tabernacolo. Il Graal è commisto alla storia delle isole paradisiache, e di conseguenza alla mitica Avalon, che qualcuno ha individuato in un luogo carico di arcane suggestioni: Glastonbury.

❊ Glastonbury: oltre la leggenda

La nostra ricerca concernente l'isola incantata che aveva ospitato Artù ferito ci conduce a Glastonbury Tor (Somerset). Qui, a quanto sembra, era custodita la tomba del sovrano di Camelot. Non è tutto: il sito elevato, che sorge su una distesa paludosa, dava un tempo l'impressione di un'isola. Per questa ragione, attorno a Glastonbury, sono sorte numerose leggende riguardanti questo monte misterioso, che in passato doveva essere stato un luogo sacro pagano. Per molti esso è identificabile con la magica Avalon.

Anche l'incantata abbazia di Glastonbury è circondata da arcane vicende e da particolari leggende. Nell'anno 1191, nel vecchio cimitero che risaliva ai primordi del cristianesimo inglese, dove erano sepolti antichi re e santi, i monaci si convinsero di aver rinvenuto la vera tomba di Artù. Due i ritrovamenti importanti: uno scheletro

di grandi dimensioni e statura eccezionale, e una croce. La salma era sepolta nel terreno dell'abbazia ed era stata dissepolta e nuovamente tumulata come si conviene a un personaggio di tale prestigio. Chi vuole vedere da vicino i presunti resti del grande monarca può visitare il rettangolo nudo che si staglia al centro del terreno coperto di erbe, vicino alle rovine dell'antica abbazia. L'altro reperto, la croce di piombo con un epitaffio in latino era ancora più allusivo. Il manufatto, difatti, recava scritto:

> "Qui giace il famoso re Artù, assieme alla sua seconda moglie Ginevra, nell'Isola di Avalon."

L'iscrizione conferma, se autentica, che il luogo dove sorge l'abbazia sia l'Avalon arcana di cui si parla in numerose saghe cavalleresche legate ai cavalieri della Tavola Rotonda e la tomba del celebre re. Secondo gli studiosi, il ritrovamento seguì al terribile incendio che aveva distrutto la parte più antica e più venerata dell'abbazia di Glastonbury. Si trattava di un'antica cappella chiamata semplicemente la Vecchia Chiesa, in cui erano custoditi i tesori dell'edificio sacro. Forse, per rimediare alla distruzione del sito, i monaci decisero di tirare fuori le reliquie in questione per rimpinguare l'affluenza di pellegrini e restituire importanza all'abbazia. Un'operazione commerciale, insomma, mirata a istituire una remunerativa fonte di reddito. Tale ipotesi viene ventilata ancora una volta da studiosi e archeologi, ma a nostro avviso la frode è tutta da provare. Del resto, gli stessi archeologi hanno comprovato l'autenticità dei resti umani sepolti nell'edificio sacro. Per quanto riguarda la croce, invece, sussistono dei dubbi, ma siamo sempre nel campo delle ipotesi.

❊ Giuseppe d'Arimatea: l'uomo del Calice

L'isola fluviale sulla quale sorge l'abbazia, come accennato, era identificabile secondo un'antica saga, con l'Isola beata (Avalon).

Un'altra leggenda narrava che il suo fondatore fosse l'uomo che aveva deposto dalla croce e sepolto il Cristo. Stiamo parlando di Giuseppe d'Arimatea. In base al racconto mitico, fu l'apostolo Filippo a incaricare Giuseppe d'Arimatea di recarsi in Britannia con lo scopo di diffondere la parola del Salvatore. In questo viaggio sacro egli portò con sé diverse reliquie, tra cui la Santa Coppa. Giunto sull'isola circondata da canneti, eresse un altare per custodire il Graal.

Per molti questa versione è scaturita dai celti isolani che intendevano opporsi al pensiero romano e fondare così una tradizione cristiana riconducibile in linea diretta a Gerusalemme. Anche in questo caso, però, potrebbe trattarsi di illazioni. Giuseppe, dunque, portò il Graal a Glastonbury e lo seppellì sotto la *Chalice Spring* (Fonte del Calice), in cima a Glastonbury Tor. Ancora oggi, in questo luogo, è possibile ammirare il magico roveto che discende direttamente da quello autentico generatosi, come narra la leggenda, dal bastone di Giuseppe d'Arimatea.

❊ Ragnarok: la Saga della Volupsa

Il *Ragnarok* può essere considerato un testo apocalittico vergato tra la fine del X secolo e l'inizio dell'XI. *Ragnarok* significa il Giorno del Giudizio, ed è stato attribuito all'indovina vichinga di nome Volupsa. In esso rinveniamo elementi che sono riconducibili all'Apocalisse giovannea, la lotta tra il bene e il male e lo scontro finale che ben conosciamo con l'appellativo di Armageddon. Questo scritto è noto anche come *La Saga della Volupsa*, la cui traduzione letterale indica la "predizione dell'indovina".
La Volupsa rientra nell'ambito delle saghe scandinave che ebbero una vasta diffusione attraverso la fioritura della letteratura islandese. Appartenente a questo filone troviamo l'*Edda poetica o Edda antica*, una serie di trentaquattro testi creati, a quanto pare, dal leggendario Saemund Sigfusson il Saggio, raccolti in codici quali il *Codex Regius*,

conservato alla corte del re Federico di Danimarca dal 1662. *Volupsa* è un documento arcano e inquietante, il cui valore documentale travalica la semplice invenzione letteraria. Ragnarok, dunque, si riferisce al giorno in cui ciò che ha avuto inizio avrà fine, terminerà per mano degli Dèi che sono posti al di sopra di tutti gli dèi. Divinità superiori persino a Odino e a Thor. Coloro che potremmo definire Potenze del fato.

L'Apocalisse vichinga, ma anche la visione celtica, come riportato nel primo capitolo, contemplava nella sua genesi legata alla fine del mondo lo sconvolgimento di un ordine costituito ottenuto, a suo tempo, mediante la battaglia tra divinità buone e divinità malvagie. E proprio tale concezione lascia intravedere l'origine celtica e germanica della *Volupsa*. Il timore di un cedimento dei guardiani di questo ordine faticosamente raggiunto, e dell'armonia che ne scaturiva, era quindi presente nell'animo del popolo nordico in maniera ossessiva. Specialmente nei Vichinghi che subivano mesi di luce e di notte polare. Ciò che colpisce maggiormente è il fatto che la *Volupsa*, come accennato al principio, rientra nell'ambito di un presagio attribuito a una veggente, una strega che era riuscita a prevedere in che modo e, soprattutto quando, questo evento catastrofico si sarebbe sostanziato. Artefice del terribile accadimento un uomo avido, Gullveig, personaggio controverso al quale furono imputate la concupiscenza e la corruzione. Per causa sua l'inevitabile prende corpo, diviene realtà concreta, come recita la *Volupsa*:

> "Tempo di spade, tempo di asce, gli scudi andranno in pezzi. Età di bufere, età di uomini che si fanno lupi, prima che il mondo rovini."

Ecco la descrizione del Ragnarok, il giorno del giudizio nel corso del quale le forze del bene e del male, affrontandosi, avrebbero coinvolto tutto il creato. Prima della fine, l'umanità si sarebbe fronteggiata per tre anni, un periodo di guerra in cui la crudeltà e la violenza non potevano essere mitigate né dai legami di sangue né da qualsivoglia patto. Perfino le stagioni avrebbero subito un cambiamento. Tre

inverni gelidi, infatti, si profilavano, pronti a ghermire il mondo coprendo il Sole. L'astro diurno, simbolo della potenza rigeneratrice e benefica, avrebbe perso la sua forza a causa della mancanza delle estati. Skoll, un lupo malefico, infine, si sarebbe appropriato della luce ingoiando il disco solare, mentre Hati, fratello del primo mostro avrebbe mangiato la Luna e fatte precipitare le stelle.
La caduta delle montagne, lo sradicamento delle foreste e un maremoto di proporzioni mai viste, invece, era da ricondurre a tre galli ultraterreni aiutati da Jormungand, il serpente del mondo. Allora, una nave spettrale fabbricata con le unghie dei morti, rompendo gli ormeggi, avrebbe raggiunto con il suo carico di guerrieri infernali la piana di Vigrid, il luogo in cui si doveva disputare lo scontro finale. Qui, dèi ed Asi, cavalcando si sarebbero portati sul campo di battaglia attraversando il ponte che univa il cielo con la Terra, il Brifost, provocandone il crollo. Novecentosessanta Asi che in vita erano stati degli eroi uscirono dalle cinquecentoquaranta porte del Valhalla per recarsi anch'essi a Vigrid guidati dal grande Odino. Nonostante il coraggio dimostrato, Fenrir, un lupo appartenente agli dèi malvagi, dopo avere spezzato le catene a cui lo avevano imprigionato gli dèi benefici, fagociterà Odino. Thor, dopo avere sconfitto il serpente Jormungand, perirà in seguito asfissiato dal pestilenziale alito del rettile appena ucciso. Ora, nulla può più fermare la nemesi, e gli uomini, i giganti, gli elfi e gli animali morranno, la Terra, invece, sprofonderà nelle acque del mare. La fine, come spesso accade, sarà il principio di un nuovo mondo, e una novella Terra risorgerà dal mare più verde di un tempo, più bella che in passato. Questa in sostanza la predizione della veggente.

Esistono delle incredibili similitudini tra la scomparsa del Sole a opera di un lupo orripilante nel contesto del *Ragnarok* e i miti aztechi connessi con Titi il puma. Si narra a riguardo che all'inizio dei tempi, nell'era del primo Sole, nella vallata che un giorno si sarebbe trasformata nel lago sacro, il Titikaka, sorgeva una città paradisiaca, circondata da foreste e da splendidi giardini. Era il regno di Paa Zuma, la divinità che presiedeva ai destini dell'Universo. Nonostante la

sua incredibile potenza, Zuma non riuscì a salvare le sue terre dalle acque, che, salendo in modo inaspettato e subitaneo, sommersero la valle cancellando quel magnifico reame. Solo un felino sopravvisse a quella catastrofe, si trattava di Titi il puma, il quale saltando sul Sole lo fece precipitare in acqua. L'astro dorato si inabissò, iniziò a ribollire e a originare dense volute di vapore, poi si spense e si tramutò nell'isola-rifugio di Titi.
Passarono i secoli e le acque gradualmente si ritirarono, ciò nonostante le tenebre regnavano ancora in quel luogo giacché il Sole non brillava più nel cielo. A quel punto, Titi il puma decise di rischiarare la valle in cui, dopo la tremenda alluvione, si era formato un lago, servendosi dei suoi occhi fosforescenti. Le nuove genti che si erano recate a vivere sulle rive di quel lago, erano riconoscenti a Titi che con il suo sguardo illuminava quella perenne oscurità. Lo venerarono come totem supremo e gli offrirono doni gettando pietre preziose e oro nelle acque. Quando il venerabile felino perì, Paa Zuma lo divinizzò e lo cambiò in una roccia, la roccia che sovrasta l'isola del Sole. Da quel giorno il lago prese il nome di Titikaka, ossia il Lago del puma dorato.

Al di là delle ovvie differenziazioni, in questa narrazione ciò che colpisce è l'assenza di luce verificatasi con lo spegnimento del Sole. Egualmente nella saga da noi descritta, il Sole svanisce a causa del lupo che lo aveva inghiottito. In tutte e due i casi è la mancanza di luce che domina lo scenario. Infatti, il Sole è datore di vita, di fecondità e dà sostentamento alla Terra. La sua assenza, determina il trionfo dell'oscurità e delle forze tenebrose che a essa sottendono. In questo consiste l'analogia tra i due miti.

La sottrazione della luce, del resto, è un tema ricorrente che rinveniamo anche in altre tradizioni. Pensiamo, per esempio, ai miti solari connessi con le eclissi di Luna e di Sole. È naturale che tale fenomeno rechi con sé a livello simbolico l'impronta e l'interazione di forze di volta in volta benigne o maligne. Il regno dell'ombra è stato configurato in tutte le culture come un luogo privo di luce, per questa

ragione l'eclissi di Luna e specialmente quelle di Sole esprimono un significato funesto, presagio di una possibile catastrofe naturale o della morte oppure della disfatta di un sovrano. Come esposto in uno dei capitoli precedenti, nel mito luminoso correlato a san Michele, è il drago l'elemento oscuro che fagocita la luce ingoiando l'astro diurno.

❊ La testa: elemento sacro e amuleto divino

Come avremo modo di appurare, la testa, nella cultura celtica, e non solo in essa, rivestiva una valenza sacrale dal profondo valore spirituale e allo stesso tempo magico-simbolico. Non indugeremo sui costumi rituali che sono connessi con la venerazione della testa, ma per amore di una corretta divulgazione che renda completo il presente saggio, accenneremo a questa cultualità di ordine primordiale. Sappiamo a riguardo che ancora nel II secolo a.C. si incontravano in Gallia i cacciatori di teste celtici. Livio, in proposito, descrive una cerimonia nel corso della quale la testa di un capo nemico veniva solennemente sistemata all'interno di un tempio. I Celti ricoprivano d'oro i teschi e li utilizzavano come boccali. Le teste dei nemici di alto rango, invece, erano conservate in olio di cedro in modo da poterle mantenere integre e mostrarle ai visitatori.

La testa umana era considerata dai guerrieri celti come la massima sorgente del potere psichico e di quello spirituale. Anche l'arte, perciò, era volta a rappresentare teste con cui si decoravano i carri, i templi, le anfore, gli utensili. Queste forme artistiche potevano raffigurare una o più teste, isolate o raggruppate tre alla volta (il numero tre era sacro come del resto i suoi multipli). Questa parte del corpo, pensata come amuleto, talismano o trofeo, esercitava anche un potere protettivo. Essa, dunque, esternava simbolicamente un significato apotropaico, giacché racchiudeva in sé il Mana più di qua-

lunque altra parte anatomica umana. Possiamo considerarla la parte principale dell'uomo, visto che è l'espressione della sua personalità. I Celti, inoltre, attribuivano particolare attenzione alla conservazione del cranio: in tal senso venivano conservati con una cura peculiare i crani dei propri parenti.

Una sorprendente testimonianza in tale direzione la rinveniamo nel portico di Roquepertuse, costituito da tre colonne verticali, nelle quali furono rinvenute delle nicchie di forma ovale. Nella nicchia più alta della colonna centrale è tuttora collocato un cranio, il che fa capire chiaramente a cosa erano destinati questi pertugi scavati nella pietra. È interessante notare a riguardo che nella caverna francese di Ofnet furono scoperti dei crani trattati con particolari procedimenti, dimostrando l'antichità di tale pratica simbolico-cultuale. Non è casuale inoltre, che in alcuni siti megalitici i dolmen contengano al loro interno scheletri privi di testa, confermando che i crani venivano conservati nelle capanne dei discendenti alla stregua di amuleti magici. Ancora oggi questa usanza è viva e utilizzata, tanto è vero che in alcune parti dell'Austria superiore è costume separare il cranio dal corpo e custodirlo.

Tale pratica, come è noto, è stata assorbita anche dalla religione cattolica, pensiamo agli ossari dei frati, nelle cui cripte sono conservati i crani dei confratelli defunti. Anche i crani in pietra che fanno parte della tradizione celtica si sono trasferiti in ambito religioso, e li ritroviamo nelle chiese disposti in vari modi.
Nella regione di Entremont sono stati scoperti dei crani scolpiti sui quali è appoggiata una mano. Il senso di tale configurazione risulta sconosciuto, tuttavia potrebbe far pensare che si tratti del dio del trapassato che prende possesso del defunto stesso. Si tratta solo di un'ipotesi, ma plausibile. È palese, comunque, che la testa rappresentava il ricordo del defunto e da questo punto di vista costituiva il ricordo del suo volto. Del resto, le teste in pietra che venivano utilizzate un tempo nel culto dei morti, conservate per diverse generazioni, hanno perduto con lo scorrere dei secoli qualunque rapporto con

il defunto, divenendo successivamente oggetto di venerazione. Tali manufatti erano visiti come oggetti cultuali legati a qualche essere ultraterreno. Non bisogna trascurare la possibilità che i crani degli antenati trapassati non venivano conservati allo scopo di dedicargli un culto domestico, ma piuttosto adoperati nel corso di specifiche cerimonie cultuali in precise occasioni.

Analizzando un'usanza austriaca contemporanea dalle valenze religiose, apprendiamo che i crani collocati sull'altare di una chiesa vengono prelevati da alcuni giovani che li allacciano sul davanti in modo da richiamare alla mente le anime dei morti durante il solstizio d'inverno. La cerimonia in questione risale con una certa sicurezza al periodo pagano e dimostra con ogni probabilità che le pratiche cultuali da noi menzionate erano espletate anticamente presso i Celti stanziati nel territorio sito attorno al Danubio. La testa sprigionava una forza magica e trascendente che confluiva nel guerriero artefice della decapitazione. Tra le altre cose, era viva la credenza che il defunto privo di testa non sarebbe tornato dall'aldilà sotto forma di spirito o in forma umana.

Vi sono dei parallelismi tra i Celti e i cavalieri della steppa (gli sciti) che in maniera analoga decapitavano i caduti. Esistono delle analogie anche tra gli sciamani della steppa e i druidi, giacché ambedue consideravano la morte nella medesima maniera. Ecco quanto scriveva Mircea Eliade, uno dei maggiori storici europei delle religioni, riguardo agli sciamani:

> "Giungevano alla loro professione per vocazione interiore o per nomina: in ogni caso, presupponevano un ammaestramento ottenuto per mezzo di sogni, estasi, stati ipnotici e visioni. Essi sperimentavano persino la loro propria morte, come pure il ritorno alla vita."

Gerhard Herm nel suo libro dedicato ai Celti spiega questa pratica:

> "Voci interiori spingevano il neofita a ricercare la solitudine della foresta. Qui egli aveva delle visioni tali da portarlo sull'orlo della pazzia. Durante

> il sogno l'adepto viveva il suo smembramento a opera di demoni che gli tagliavano la testa, gli strappavano gli occhi e lo facevano passare per le fiamme. In seguito, egli saliva, su un palo o un albero, sino in cielo, e solo di là ritornava sulla Terra. Quando finalmente lasciava la foresta, aveva le vesti lacere, il viso sanguinante e i capelli arruffati."

Come si vede, anche nel contesto sciamanico della morte, la testa assumeva un ruolo preponderante, tanto che i demoni privavano lo sciamano del cranio.
Un etnologo russo esperto di tali fenomeni (da lui studiati soprattutto in Siberia) ritiene che lo sciamano riusciva ad articolare nuovamente parole con un senso compiuto solo dopo che erano trascorsi dieci giorni dall'esperienza vissuta. Numerosi esoteristi e studiosi di sciamanesimo sono concordi nell'affermare che egli aveva sperimentato la dissoluzione dell'essere profano nel caos psichico della pazzia, e la successiva nascita di una nuova personalità. Aveva subito, in poche parole, la morte e la resurrezione mistica, che in qualche caso cercavano di raggiungere alcuni santi cristiani, i quali però, si orientavano sul racconto legato al venerdì santo e alla Pasqua, presenti nell'Antico Testamento. Tali pratiche, tuttavia, sembrano riflettere un modello basilare connesso con qualsivoglia forma di religiosità, in quanto mirano principalmente al superamento della morte.

Coloro che l'avevano dominata, gli sciamani e quasi certamente i druidi, erano penetrati in qualche maniera nel regno dell'Aldilà in veste di esploratori, e in seguito erano ritornati indietro. Mircea Eliade non dubitava affatto che anche i druidi erano esperti in tale ambito operativo. Del resto vi sono numerose ed evidenti similitudini tra il mondo celtico e quello scitico. La visione relativa alla morte e alla rinascita, dunque, si equivaleva nelle due culture.

L'aspetto magico-operativo concernente la morte mistica è testimoniato tra i Celti con l'usanza di andare nudi in battaglia. Qualcuno sostiene che tale comportamento era dettato dalla sensazione di calore provata dai guerrieri celti. In ogni modo, non bisogna di-

menticare che il calore in molte religioni simboleggia la potenza sacra ed è sintomo di una irrefrenabile libertà spirituale. Non a caso lo yoghi indiano è in grado di fare insorgere uno stato di calore a suo piacimento servendosi della meditazione. Il Buddha, come riportato dalla tradizione, ardeva durante l'immersione mistica, e i musulmani del Pakistan sono convinti che un uomo entrato in contatto con la divinità suprema, Dio, incominci a bollire. Se analizziamo il patrimonio linguistico indoeuropeo rinveniamo un'intera serie di vocaboli volti a designare questo calore estremo e sacrale. Pensiamo al latino *furor* o al tedesco *wut* (furore, ira forsennata), vocaboli che non indicano semplicemente solo rabbia e ira, ma anche grande forza.

Nell'aspetto bellico dei Celti, infatti, erano presenti elementi divini e sacri, individuabili, per esempio, nei giovani guerrieri delle tribù eredi dei popoli del Kurgàn. Questi combattenti usavano caricarsi, per così dire, in lotte d'iniziazione rituale, prima di partecipare alla loro prima battaglia. Divenivano in questo modo ardenti come il mitico eroe antico-irlandese Cù Chulainn, che secondo la leggenda che lo riguarda, doveva essere immerso in tre tinozze d'acqua gelata prima che recuperasse la temperatura normale, utile per poter indossare nuovamente i suoi vestiti.
È importante sapere che i Celti erano soliti, prima di impugnare le armi, eseguire una danza rituale che li trasportava in una sorta di estasi ardente. Attraverso questa pratica avevano già superato la morte, e il gelo del trapasso non li toccava.

Tali aspetti della sapienza druidica sono salienti per comprendere che i bramini celti erano davvero potenti e sapienti, lontani dagli stereotipi che li vedevano come dei querciòlogi accademici. I druidi prendevano parte a misteri di difficile espletazione, ancora oggi rimasti oscuri. Misteri legati alla vita e alla morte, come appare evidente nel simbolismo che riveste alcune sculture scoperte a Entremont.
Talune mostrano la mano sinistra poggiante su una testa recisa, mentre la destra leva in alto una saetta di ferro. Le teste poste sotto le

dita degli eroi raffigurati simboleggiano la loro morte, cosa che viene confermata anche dal fatto che gli occhi delle statue sono chiusi. Il fulmine, invece, allude allo sguardo vigile degli eroi, alla luce che si sprigiona nel momento in cui devono penetrare il buio della tomba, la lunga notte che li attende. Dalla simbolica in questione si evince che per i Celti ciò che avveniva dopo la fine della vita era il punto cardine di tutta l'esistenza.

La credenza dei Celti, da noi già esaminata, riguardante la trasmigrazione dell'anima, trova diversi punti di contatto con il *Libro Tibetano dei Morti*, nella fattispecie la parte conosciuta come *Meditazione del bardo della Dharmata*. La parola bardo significa stato intermedio e indica la fase di passaggio tra due stati. In tale contesto si parla di quella particolare condizione che intercorre tra una nascita e una morte, la cosiddetta vita.

Quando si parla di trasmigrazione (in sanscrito *Samsara*), è necessario ricordare che, secondo la visione tibetana, non si tratta di un evento collocato al di fuori della nostra mente. La mente è la base della trasmigrazione e dell'illuminazione. Non a caso, per i Celti, l'anima dimorava nella testa, di qui il culto da noi descritto.
Recita il *bardo della Dharmata:*

> "Se al momento della morte si perde calore dalla testa o si muove la mano destra, è segno che si rinascerà tra le divinità; se si perde calore da sotto i piedi, si muove il piede sinistro e gli occhi si rivoltano all'insù, è segno di rinascita infernale; se si perde calore dall'ascella destra e dalla bocca, e si borbotta qualcosa, è il segno della rinascita tra gli Asura; se il calore esce dalla bocca, il colore del corpo diventa giallo e gli occhi si rivoltano all'indietro, è segno di rinascita tra gli spiriti famelici; se il calore si riunisce negli occhi, si pronuncia chiaramente qualche parola e la condizione mentale è abbastanza chiara, ciò è segno di rinascita umana."

Si tratta di una sorta di mappa, se così si può dire, che allude alle fasi e alle trasformazioni che si attuano nel momento del trapasso. Mutazioni che indicano quale tipo di incarnazione spetta all'anima di colui che affronta la nuova rinascita.

⁜ Cristianesimo celtico: il druidismo monastico-magico

Come ribadito nelle pagine di questo testo, il paganesimo celtico fu cristianizzato così come accadde per altre culture pagane. La sua essenza e il fulcro che ne segnava la dottrina vennero incorporate nella nuova religione, mantenendo però la loro veste originaria. In effetti, come si evince dall'analisi di questa trasformazione, è stato il druidismo, i suoi riti, le tradizioni e le basi dottrinarie che ne scandivano la matrice primeva a influenzare il pensiero cristiano e non viceversa. La magia druidica (pensiamo alla magia tempestaria) entrò in breve nella cultualità cristiana tanto che i santi celti come san Patrizio e san Colomba si adeguavano spesso a tali forme di magia naturale (cosiddetta bianca). Nella tradizione agiografica in cui sono raccontate le gesta di san Patrizio, resta nota la lotta tra il santo e i druidi irlandesi, uno scontro che presenta notevoli similitudini con la tipica contesa tra maghi.

Si dice a riguardo che Patrizio si serviva del classico metodo denominato motteggio, un carme satirico che si rivelava nella realtà un potente incantesimo druidico. In base a quanto è riportato nella suddetta tradizione, il santo era in grado di tramutarsi anche in un animale, come accadeva per gli sciamani celtici. San Colomba, invece, secondo la testimonianza del biografo Adamnano, adoperava pietre magiche per consentire ai malati di recuperare la loro salute. L'utilizzo delle pietre a tal fine rientra anch'esso nell'ambito della magia druidica.

Nell'Irlanda celtica persino il culto dei santi sembra essersi sostituito a quello degli antichi eroi celebrati nei canti della tradizione dei Celti. Come è noto, la Gran Bretagna fu convertita al Cristianesimo mediante l'operato di alcuni missionari appartenenti al Patriarcato d'Antiochia. Questa città così importante dell'Oriente ellenistico, congiunta all'Impero Romano intorno al 64 a.C., divenne uno dei centri primari della cristianità in seno alle Chiese dell'Asia Minore.

Alcuni sacerdoti legati alla vecchia religione druidica si integrarono nel contesto cristiano dando vita a una sostanziosa compagine del clero originario. Il culto venuto dalla Giudea irruppe a Roma diventando la religione ufficiale dell'Impero, che si trasformò in una roccaforte del Cristianesimo.

Una figura significativa si affacciò nel panorama religioso dell'epoca, si tratta di san Giovanni Crisostomo, nato ad Antiochia nel 344, in seguito nominato padre della Chiesa d'Oriente ed eletto alla carica di Patriarca di Costantinopoli nel 398. Il patriarcato, in ogni caso, disconobbe l'autorità papale e non intese sottomettersi al papa. Da questo primo gesto di ribellione si arriverà con il tempo allo scisma con la Chiesa d'Oriente. Esistono delle notevoli diversificazioni tra il cristianesimo celtico, la Chiesa di Roma e quella ortodossa, che meriterebbero una trattazione a parte. Basti pensare che la forma di culto conosciuta come Vecchia Chiesa Britannica, Chiesa cattolica celtica, Chiesa Culdee (o Cèli Dè) si discostava dal rito romano. Le pratiche della Chiesa Cristiana celtica, in effetti, differivano da quelle cattoliche. Secondo i dettami della Chiesa celtica, la concezione cattolica concernente il fatto che tutti gli uomini erano macchiati dal peccato originale esclusi Gesù, Maria e Giovanni il Battista, non era del tutto esatta.

Per la Chiesa celtica, infatti, altre persone erano nate senza il marchio del peccato originale, per esempio Giosuè. Anche la questione connessa con il limbo si diversificava rispetto alla visione cattolica. Come sappiamo, l'opinione teologica preminente circa questo luogo, rifacentesi a sant'Agostino di Ippona, affermava che i bambini deceduti prima di essere stati battezzati finivano nel limbo. I Celti non erano dello stesso parere. Così, mentre il resto dei cristiani seppelliva questi fanciulli in terra non consacrata (come i suicidi e gli eretici), essi erano convinti che la pioggia che discendeva dai cornicioni delle chiese li avrebbe battezzati.
Queste sono solo alcune delle differenze che gravitavano in seno al culto celtico, ma pongono in rilievo la difformità del pensiero religio-

so ufficiale rispetto alla Vecchia Chiesa Britannica. Occupiamoci ora della storia più o meno leggendaria dei santi dispensatori di prodigi: san Patrizio e san Colomba.

❊ San Patrizio

Le vite di questi personaggi entrati nel mito della storia religiosa d'Irlanda paiono fondersi con eventi quasi soprannaturali e colmi di quella magia-mistica che ne sanciva la connotazione tutta druidica, centro e cuore del loro ministero. Nonostante la loro opera di conversione fosse in parte improntata a sradicare certe tradizioni rituali, allo stesso tempo essi si servivano proprio di quelle valenze magico-operative che facevano capo alla sapienza dei druidi.

In una delle preghiere più famose formulate da san Patrizio, patrono della verde Irlanda, rinveniamo una invocazione alle forze naturali quali sostenitrici del Dio cristiano. In una parte di questa preghiera conosciuta come *Il grido del Daino* e anche come *la Corazza di San Patrizio (o Breastplate)* è scritto:

> "... Io sorgo oggi grazie alla forza del cielo, luce del Sole, fulgore della Luna, splendore del fuoco, velocità del lampo, rapidità del vento, profondità del mare, stabilità della Terra, saldezza della roccia."

Evidente in questo passo il riferimento alle quattro forze degli elementi e ai due pianeti più importanti nell'ambito delle antiche civiltà pagane, il Sole e la Luna, simbolo delle due forze maschile e femminea. La preghiera prosegue dicendo:

> "Io invoco oggi tutte queste forze tra me e questi mali..."

Anche la conclusione è significativa:

> "Il Cristo è il mio druido".

Questo finale, meno noto, non è contemplato nelle successive versioni che risultano modificate in vari punti, ma è inserito nella orazione originaria. San Patrizio, il cui vero nome, a quanto consta, era Maewyn Succat, nacque tra il 387 e il 392 a Kilpatrick in Scozia, anche se alcune fonti riferiscono che in realtà la sua terra natia sia stata il Galles. Si dice che il futuro evangelizzatore provenisse da una nobile famiglia di origine romana di alto rango, proprietaria di alcuni possedimenti nella Britannia romana.

Il suo destino sembra già segnato allorché, all'età di sedici anni, viene rapito da alcuni pirati irlandesi che successivamente lo venderanno come schiavo al monarca irlandese Muirchu, sovrano del North Dàl Riada, una località sita nei pressi di Belfast. Tenuto in schiavitù, fu costretto a compiere i lavori più umili. Mandato tra i monti per pascolare il bestiame, in totale solitudine, sperimentò una sorta di introspezione che lo porterà a contatto con la sua parte più profonda. Il rapimento gli impedì di proseguire gli studi intrapresi in patria e la sua formazione scolastica venne interrotta, lo studio del diritto romano, della scrittura e della lingua latina resteranno mutili e condizioneranno in gran parte la vita del santo. Mentre badava alle pecore e ad altri animali, lavorava la lana e al contempo apprendeva il gaelico impadronendosi anche delle pratiche segrete dei druidi. Pregava costantemente, addirittura cento volte al giorno fortificando la sua forza interiore, come dimostrano le sue parole:

> "Prima ero niente, una pietra ricoperta di fango, ma Lui mi ha trasformato."

La sua prigionia durò sei anni, trascorsi i quali decise di fuggire e, come si narra, dopo avere camminato a piedi per ben 184 miglia, riuscì a imbarcarsi come clandestino su una nave. La leggenda vuole che prima di tentare la fuga udì una voce che lo esortava a praticare il digiuno perché di lì a poco sarebbe tornato a casa. La stessa voce aveva predetto al santo che avrebbe trovato una barca, e in effetti, dopo avere percorso gran parte dell'isola d'Irlanda viaggiando di notte, giunse nel luogo indicato e trovò l'imbarcazione che la voce

misteriosa aveva descritta. Alla fine riuscì a tornare presso la sua famiglia e in seguito divenne prima diacono e poi prete, perpetuando la tradizione familiare. Suo nonno Potito, infatti, era presbitero e suo padre Calpornio (Calphurnius) diacono e decurione civile. La conversione e le scelte di Patrizio erano spinte da una fede sincera, mentre il ruolo rivestito dal nonno e dal suo genitore avevano probabilmente motivazioni di altro genere. Riprese gli studi che aveva dovuto abbandonare e colmò in parte le lacune della sua cultura generale. Il suo perfezionamento culturale avvenne presso il vescovo Germano, di Auxerre (Francia, allora Gallia), che gli permise di continuare gli studi e al termine di essere ordinato diacono. Allo scopo di assimilare la vita monastica e i metodi di conversione operati dai monaci, si ritirò nel celebre monastero di Lèrins che sorgeva di fronte alla Provenza.
Papa Celestino I, che era succeduto a papa Bonifacio, ordinò Patrizio vescovo nominandolo successore di Palladio, che prima di lui si era recato in Irlanda per predicare il Vangelo, convertire le tribù celtiche al Cristianesimo e sostenere i Celti e gli Scoti (irlandesi) che già credevano in Cristo.

Nonostante le riserve della Chiesa nei riguardi del santo, Celestino, credendo nella sua forza morale e nella fede che lo animava, inviò Patrizio tra le verdi terre irlandesi dove un tempo era stato ridotto in schiavitù. Ciò si verificò pochi giorni prima della morte di Celestino. Fu proprio lui, tra le altre cose, a battezzare Maewyn Succat con il nome di san Patrizio, derivante dal latino *Pater civium*, ossia: Padre del suo popolo.

Il mito narra che il santo desiderava ardentemente recarsi laggiù, anche a causa di una visione in cui aveva visto gli abitanti della foresta di Vocluto che lo supplicavano di tornare tra loro. Attraverso la sua opera apostolica vennero fondate delle diocesi territoriali gestite da vescovi che avevano potere giurisdizionale. Scartabellando gli Annali d'Ulster apprendiamo che aveva fondato la sua sede ad Armagh, nella contea che oggi porta il suo nome. La sua predica-

zione itinerante lo portò a evangelizzare soprattutto il Nord e il Nord-Ovest dell'Irlanda, mentre il resto dell'isola fu affidato ad altri vescovi continentali da lui prescelti; tra questi Secondino, Ausilio, Isernino e altri ancora. Non è chiaro, per quanto riguarda Isernino, se quest'ultimo predicava per proprio conto e in seguito decise di collaborare con Patrizio, oppure se la sua venuta era direttamente collegata al volere del santo. Egli veicolò con forza il Verbo evangelico e a riguardo affermava:

> "Sono andato fino ai distretti più lontani, oltre i quali non c'era più nessuno, e dove nessuno era mai venuto prima per battezzare, ordinare chierici e confermare il popolo."

A ogni modo l'opera di predicazione e conversione si diffuse rapidamente, non senza ostacoli e difficoltà che misero in grave pericolo la vita di Patrizio. Si racconta in proposito che una volta i druidi, dopo avergli teso un'imboscata, lo trattennero per quindici giorni, ma poi lo rilasciarono. Fu anche derubato e minacciato di morte a opera di alcuni malfattori. I problemi maggiori, tuttavia, gli derivarono dalle calunnie che circolavano nella natia Britannia, accuse infamanti di vario genere, alle quali il santo rispose con la sua celebre opera *Confessio*. In questo scritto, non solo ammette le sue mancanze, i suoi errori, ma difende con vigore l'integrità e la solidità della sua fede. Tra le leggende più significative che circondano le gesta di Patrizio, quella relativa al trifoglio racchiude elementi colmi di fascino.

Si racconta che allo scopo di spiegare il mistero della Santissima Trinità, sfogliò le piccole foglie di un trifoglio (tre foglie originate da un unico stelo) e per commemorare la resurrezione del Cristo accese un falò, elemento simbolico che è divenuto l'emblema imperituro di tutte le liturgie pasquali. Narrano antiche cronache sovrastate dal mito che san Patrizio si ritirò per quaranta giorni sulla cima della montagna sacra irlandese, la *Croagh Patrick* (in gaelico irlandese: *Cruach Phàdraig*), denominata localmente *the Reek*.
Al termine del suo isolamento, il santo gettò dalla sommità del Cruach Phàdraig una campana, che si inabissò nell'attuale baia di

Clew scacciando tutti i serpenti, simboleggianti le impurità, che vi dimoravano. Si originarono in questa maniera le isole che caratterizzano la baia. Il santo rese possibile anche la commistione tra elementi cristiani e pagani, per esempio la sovrapposizione della croce solare celtica su quella latina. Tale combinazione è divenuta il simbolo del cristianesimo celtico.

Superati i cinquant'anni di età, intraprese un pellegrinaggio a Roma e al suo ritorno si stabilì nell'Irlanda del Nord dove rimase fino alla sua morte, avvenuta, a quanto riportano fonti storiche, a Downpatrick (Irlanda). Alcuni ricercatori asseriscono invece che san Patrizio è morto in Inghilterra o in Galles.
Nella *Benedizione del Viaggiatore Irlandese*, un'altra preghiera attribuita al santo, è racchiusa l'essenza di quella visione naturale che è conosciuta con il nome di Martirio verde. Tale denominazione indicava la rinuncia di qualsivoglia comodità in favore di una vita errabonda, passata nei boschi, in cima a una montagna deserta oppure su un'isola disabitata allo scopo di studiare le Sacre Scritture e ritrovarsi in perfetta comunione con Dio. I druidi, in eguale maniera, pregavano e ritualizzavano nei boschi sacri. Ancora una volta è il druidismo a suggerire uno stile di vita sacrale ai martiri verdi. Nella *Benedizione del Viaggiatore Irlandese*, dunque, si legge:

> "Sia la strada al tuo fianco, il vento sempre alle tue spalle, che il Sole splenda caldo sul tuo viso, e la pioggia cada dolce nei campi attorno e, finché non ci incontreremo di nuovo, possa Dio proteggerti nel palmo della sua mano."

❊ San Colomba

Questo breve paragrafo tratteggerà sinteticamente la vita e il profilo di san Colomba (*Columba* o *Colombano*), che dopo san Patrizio è stata una delle figure di spicco del cristianesimo celtico. *Colum Cill*, questo il nome irlandese del santo, vide i suoi natali a Gartan (Donegal).

Nato da nobile famiglia, come nel caso di Patrizio, seguì la sua vocazione religiosa e divenne abate di vari monasteri irlandesi. Fondò diverse chiese, tra queste Durrow e Derry. Con il tempo, assieme a dodici compagni si trasferì sull'isola di Iona, situata di fronte alla costa occidentale della Scozia. Qui edificò un monastero che divenne in poco tempo un importante centro monastico. Fu il capo carismatico e riconosciuto della *familia Columbae*, una potente confederazione monastica diffusa in Scozia e in Irlanda.

Si narra che nei lunghi anni di eremitaggio avesse dimorato all'interno di una grotta ancora oggi visibile ad Annegray (presso i Vosgi), al di sopra di una collina. Questo luogo, in cui san Colombano si ritraeva per pregare, era in origine la tana di un orso con il quale il santo familiarizzò e convisse per molto tempo. Molti aspetti della sua esistenza, compreso l'episodio dell'orso, lo avvicinano a san Francesco d'Assisi, che capiva il linguaggio degli uccelli e aveva domato il celebre lupo. Tra gli altri monasteri fondati da Colombano ricordiamo quelli di Luxeuil, e quello di Fontaines. Dal testo relativo alla regola di Luxeuil, compilato da Colombano, apprendiamo che i postulati principali erano la preghiera, il lavoro e l'ascesi. Elementi indispensabili volti a mantenere vivo nel monaco l'ardore connesso alla carità e all'amore di Dio nell'ambito dei tre voti: castità, povertà e obbedienza, che sono alla base di ogni consacrazione religiosa. L'orazione del salterio (recita dei Salmi) e le pratiche fisiche che lo accompagnavano (genuflessioni, prostrazioni ecc.), conferivano la necessaria concentrazione e il distacco dalle cose terrene. Molti i miracoli operati da Colombano, le guarigioni miracolose e le doti di veggenza. Si racconta che riusciva a domare persino le forze della natura, così come facevano i druidi. Anche il racconto dei lupi furiosi, che alla vista del santo si erano dispersi, delinea la sua indole e la sua forza interiore.

Il mito, la storia e la leggenda si intrecciano e danno vita a una immagine quasi poetica, fuori dal tempo e dallo spazio. Rinvenire elementi veridici nelle storie legate ai santi celtici non è semplice, anche a causa

della mitizzazione che nei secoli si è sovrapposta alla realtà storica, o quantomeno alle notizie certe che ci sono pervenute. Del resto non è così importante, le terre dei druidi, profuse di incantamento, hanno reso possibile qualunque accadimento. La magia e il mistero prima, il misticismo permeato di magia dopo, sembrano unificare pagano e cristiano in una sorta di *continuum* spazio-temporale.

❊ Fate, gnomi e altre creature fatate: il magico mondo dei Celti

Nella mitologia norrena di matrice nordica, l'Edda, è contenuta una descrizione degli esseri fatati legati anche alla mitologia celtica, un tempo dèi e dèe di un'antica religione:

> "I nani dapprima s'erano formati e avevano avuto vita nella carne di Ymir ed erano realmente vermi, ma per decreto degli dèi, ricevettero intelletto consapevole ed ebbero figura umana e tuttavia abitarono sotto terra e fra le rupi."

L'opera prosegue tratteggiando i luoghi dove dimorano questi esseri, invisibili agli occhi degli uomini:

> "Uno di questi ha nome Alfheimr, là abitano coloro che son detti gli Elfi della luce, ma gli Elfi oscuri vivono giù nella terra e sono diversi dai primi nell'apparenza e ancor più diversi nella sostanza. Gli Elfi luminosi sono nell'aspetto più belli del Sole, ma gli Elfi oscuri sono più neri della pece."

La narrazione, in poche parole, ci informa che i nani erano fuoriusciti dal cadavere del gigante Ymir, e che in un secondo tempo si erano trasformati negli elfi della luce e in quelli delle tenebre, allusione all'antico dualismo tra il bene e il male, fra luce e ombra. Questo corpus mitologico spiega inoltre che non è semplice distinguere i nani dagli elfi scuri.
Gli elfi della luce rivestono caratteristiche improntate al bene, vivono nell'aria, sono creature buone e gioiose. Vestono di bianco, colore

legato alla purezza, e portano corone di fiori sulle loro capigliature bionde e lucenti come l'oro zecchino. La loro indole benefica si accompagna a una straordinaria sapienza e hanno i piedi palmati. Le femmine di questa specie sono bellissime e in India questo popolo fantastico viene denominato Valakhilya, sono ritenuti di ordine celeste e la loro statura non supera la misura di un pollice. Il signore degli elfi luminosi è Freyr e il loro reame, come abbiamo già appreso è chiamato Alfeheimr.
Al contrario, gli elfi scuri, i cui territori si estendono sotto la superficie della terra, dimorano nelle caverne o in boschi inquietanti, spaventevoli e inaccessibili. Portano lunghe barbe e indossano della cappe scure, intessute di nebbia, e berretti a punta di varie tonalità. Custodi di tesori nascosti, sono contraddistinti da una polarità negativa e inclinazioni malvagie.

La mitologia celtica contempla nella sua vasta tradizione, oltre agli gnomi, ai folletti e agli elfi, i korrigans, bretoni solidali con gli esseri umani e pronti ad aiutarli. Celebri anche i coboldi gallesi, sorta di folletti minori di piccole dimensioni (18 pollici), dall'aspetto grottesco, percuotono il loro minuscolo piccone allo scopo di indicare il luogo dove sono situati filoni di minerali.
Nell'universo mitologico celtico-irlandese è contenuto il maggior numero di fiabe, leggende e racconti dedicati alle straordinarie avventure vissute da fate, maghi, gnomi e streghe, i componenti del "buon popolo", insomma.

Secondo la concezione esoterica ed ermetica queste creature sono l'espressione più intima della forze naturali, spiriti della natura connessi con le quattro forze elementali: Aria, Fuoco, Acqua, Terra. All'Aria appartengono le Silfidi, spiriti aerei che sono sospesi nell'atmosfera sottile; appartengono al Fuoco le Salamandre, creature ignee che si manifestano, a volte, tra le fiamme guizzanti; all'Acqua appartengono le Ondine, che dimorano nelle sorgenti incantate, nei fiumi nei laghi e nel mare; alla Terra, infine, sono legati gli Gnomi, che abitano le vecchie miniere, gli anfratti roccio-

si, le grotte e le cavità naturali. Fin dai tempi più antichi gli spiriti della natura fanno parte di quella concezione magico-misterica che proviene da un passato remoto.

Questi geni benefici si sono tramutati attraverso la cristianizzazione nei celebri Angeli Custodi che popolano l'agiografia religiosa. Riuscire a vederli, o più semplicemente a contattarli, è difficilissimo e si dice che solo i fanciulli di età non superiore ai sette anni sarebbero in grado di comunicare con i mondi sottili in cui gli esseri fatati vivono. Superata l'età in cui la cosiddetta fontanella si satura definitivamente, i bimbi non sono più capaci di percepire le magiche creature legate a un altro piano di realtà, l'astrale, ma che in ogni caso coabitano con l'uomo sulla Terra, nel medesimo tempo e spazio. Alla stregua degli esseri umani, gli spiriti degli elementi possiedono una loro personalità, un certo grado di intelligenza e di sentimenti.

Nella tradizione prussiana, lituana e celtica troviamo nuove creature e altrettante storie che le riguardano. Secondo gli Slavi, per esempio, esiste un luogo chiamato Daimonia nel quale vivono le Bereginje – una specie di ninfe montane – e le Vile ninfe acquatiche simili alle sirene le quali, analogamente, conservano un aspetto umano. E ancora le Rusalke, pronte a trascinare verso il fondo marino coloro che incautamente nuotano vicino a esse, facendoli annegare.
La mitologia lituana, invece, conta nella sua tradizione dèi minori dalle valenze ctonie, tra questi i Barstucci, degli omuncoli che di norma dimorano sotto i sambuchi e che arricchiscono le case dei contadini che li ospitano soddisfacendoli nelle loro necessità gastronomiche. Simili ai Barstucci sono i Kaukie, piccoli lemuri barbuti a cui è indispensabile offrire del cibo se si vuole mantenere intatte le proprie fortune.
Nel contesto mitologico prussiano sono presenti invece i Colky – molto simili ai Penati romani legati anche al culto delle Vestali – spiriti familiari che nascosti negli angoli più reconditi della casa tutelavano i suoi abitanti. Numi tutelari del focolare, i Penati badavano al benessere della magione e sacralizzavano con la loro

presenza il luogo in cui sorgeva. Ogni famiglia possedeva il suo spirito e offriva a esso farro e sale. Così i Colky, analogamente, erano i demoni custodi di ogni insediamento umano. Questi geni benefici non abbandonavano mai la casa posta sotto la loro egida, tranne in caso di completa distruzione. Se i Collky rientrano nella concezione romana degli spiriti tutelari, egualmente i folletti, gli gnomi e gli elfi della mitologia celtica sono rapportabili, sia pure alla lontana, ai fauni, alle ninfe e ai silvani connessi ancora una volta con i Romani e anche con i Galli.

Una singolare leggenda irlandese racconta che un giorno il Creatore si recò a fare visita ad Adamo ed Eva. Quando fu giunto nella dimora dei due, questi lo accolsero come si conviene a un essere onnisciente e immortale, il Signore onnipotente datore di vita, e gli mostrarono ogni parte della casa. Successivamente gli fecero conoscere i loro figli e Dio rimase colpito favorevolmente da questi ultimi. Egli chiese a Eva se ve ne erano altri, oltre a quelli appena visti, e la donna rispose che quei bimbi erano gli unici. In realtà Eva aveva omesso un particolare importante e cioè che i figli erano di gran lunga più numerosi, ma erano sporchi. La donna, vergognandosi del fatto che non aveva fatto in tempo a lavarli, pensò di nasconderli. Ma ovviamente Dio sapeva ogni cosa e disse: *"Ciò che è stato celato a me sarà celato agli uomini"*. I fanciulli celati, dunque, divennero invisibili agli occhi dell'umanità e vissero dentro le rocce e sotto le colline.

Gli elfi, da questo punto di vista, discendono dai figli nascosti, mentre gli esseri umani devono la loro discendenza a Eva che li mostrò al Creatore. Tale storia leggendaria spiega in che modo sono nati gli elfi.

Conclusioni

La nostra avventura termina qui. Comprendere appieno il mistero dei Celti è cosa ardua, ma senza dubbio molti degli interrogativi che normalmente sono al centro dell'interesse dei tanti appassionati di celtismo sono stati da noi rivelati. La forza che presiede al druidismo e alla magia celtica è ancora viva e interagente con la nostra epoca. Gli echi di questa affascinante dottrina non cessano di catturare l'attenzione di chi è attratto da una visione magica del mondo. La magia, quella vera, si espleta attraverso lo sguardo ancora puro di coloro che vivono la vita con rinnovato interesse per ciascuna forma di vita e il rispetto della natura che è l'espressione più sublime della Creazione. Questo, in fondo, l'autentico messaggio dei Celti, sfrondato dalle complesse spire dottrinarie che ne costituivano il segreto più impenetrabile. Riscoprire la natura, essere fusi con il Tutto e interagire con l'universo circostante, sono gli elementi primari capaci di risvegliare la magia che dimora in ciascun essere umano evoluto. I Celti e i loro sacerdoti, i druidi, avevano compreso questa semplice ma al contempo difficile verità.
In questi tempi in cui l'uomo sta distruggendo il pianeta che lo ospita, la concezione celtica fondata sul rispetto per l'ambiente ci appare senza ombra di dubbio estremamente evoluta e attuale. L'umanità che si ritiene così civilizzata confronto al suo passato e alla sapienza dei druidi, al contrario, di civile ha ben poco.

Bibliografia

Articoli

V. Di Cesare, *Loop celtici*, "Il Giornale dei Misteri" (Corrado Tedeschi Editore, Firenze) n. 253-1992

Stefano Mayorca, *Magia l'arte segreta* - speciale "I Misteri di Hera", realizzato in toto dall'autore (Hera Edizioni Periodici, Milano) n. 19-2007

Stefano Mayorca, *Dietro il velo del Tempo, il fascino sacro della circolarità temporale*, "Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana" (Edizioni Rebis, Viareggio) n. 2-2006

Stefano Mayorca, *Il misterioso popolo dei Ceilid. La magica alba dei Druidi*, "Il Giornale dei Misteri" (I Libri del Casato Editore, Siena) n. 373-2002

Stefano Mayorca, *Il Regno segreto, Fate, Druidi e altri misteri*, "Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana" (Edizioni Rebis, Viareggio) n. 3-2006

Stefano Mayorca, *Le misteriose influenze lunari, il volto segreto di Selene, la triplice dea, magici ritmi che crescono e decrescono*, "Elixir. Scritti della Tradizione Iniziatica e Arcana" (Edizioni Rebis, Viareggio) n. 1-2005

Dario Spada, il *Calendario Celtico degli Alberi*, "Il Giornale dei Misteri" (Corrado Tedeschi Editore, Firenze) n. 295-1996

Dario Spada, *Il potere magico delle Rune,* "Il Giornale dei Misteri" (Corrado Tedeschi Editore, Firenze) n. 317-1998

Dario Spada, *L'Idromele, nettare degli dèi,* "Il Giornale dei Misteri" (Corrado Tedeschi Editore, Firenze) n. 319-1998

Dario Spada, *Vergini Nere,* "Il Giornale dei Misteri" (Corrado Tedeschi Editore, Firenze) n. 253-1992

Libri

Aristea di Proconneso, *Canti Arimaspi*

Ausonio Decimo Magno, *Parentalia*

P. Berresford Ellis, *Il Segreto dei Druidi*, Piemme, 1997

Caio Giulio Cesare, *De Bello Gallico*

Sir John Daniel, *The Philosophy of Ancient Britain*

Guillaume de Lorris e Jean de Meun, *Le Roman de la Rose*

Jan De Vries, *I Celti*, Jaca Book, 1982

Diodoro Siculo, *Biblioteca Storica*

Diodoro Siculo, *Storie*

Charles Godfrey Leland, *Aradia il Vangelo delle Streghe,* Edizioni Rebis, 2004

James Harpur e Jennifer West-wood, *Atlante dei Luoghi Leggendari,* Paperback De Agostini, 1997

Gerahard Herm, *Il Mistero dei Celti,* Garzanti, 1975

Lucio Apuleio, *Le Metamorfosi o l'Asino d'Oro*

Marco Manlio, *Astronomica*

Stefano Mayorca, *Cronache dal Mistero*, De Vecchi, 2005

Stefano Mayorca, *Gli Influssi della Luna*, De Vecchi, 2005

Stefano Mayorca, *L'Aura - Energia vitale luminosa*, De Vecchi, 1998

Stefano Mayorca, *Magia e Colore. Tecniche rituali di autoiniziazione cromatico-magnetica e di magia pratica attraverso la pittura*, All'insegna di Ishtar, 1995

Omero, *Odissea*

Ovidio, *Metamorfosi*

Platone, *Dialoghi*

Platone, *Crizia*

Platone, *Timeo*

Plinio il Vecchio, *Storia Naturale*

Publio Cornelio Tacito, *Annales*

Scilace, *Il Periplo*

Testi consultati in originale presso fondazioni e biblioteche private

Dinnsenchus, di Rennes, documento storico francese

Edda, tradizione celtica

Il Libro Tibetano dei Morti

Imtehacth An dà Nònthare, opera della tradizione celtica

Laminette Orfiche, opera legata ai culti Orfici

Libri Acherontici, tradizione funebre etrusca

Macgnì Martha, opera della tradizione celtica

Nanes Taliesin, tradizione cimrica

Ollam Fodla, tradizione celtica

Tàin, opera della tradizione irlandese-celtica

Ulster, saga celtica irlandese

Vita Brigitae, biografia di Santa Brigida

Volupsa, Le Profezie dell'Indovina

Indice